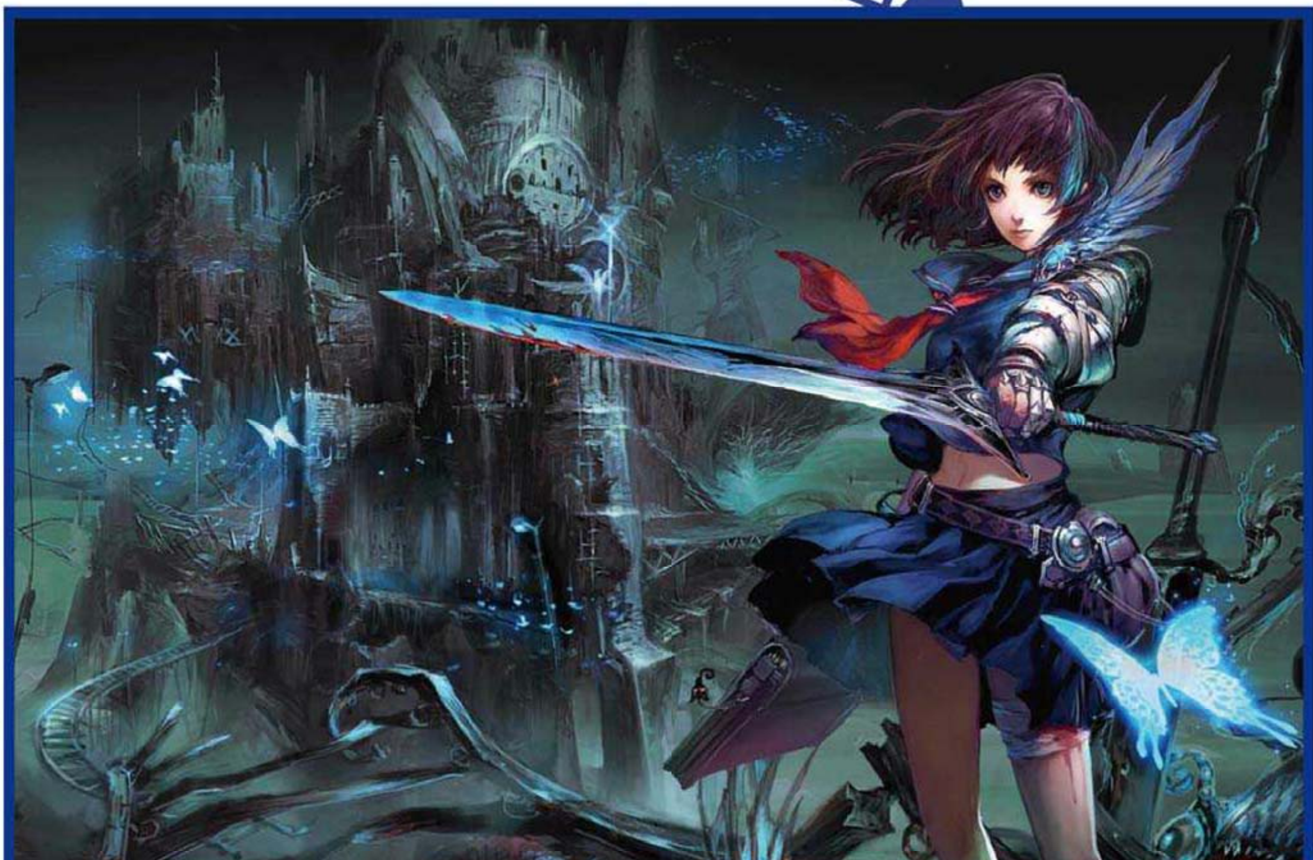
PSV 专辑

PSV SPECIAL

VOL.12







http://www.tudou.com/programs/view/OUSDJeY3-1I/
密码：5df76t

PSV专辑 PSV SPECIAL VOL.12



Vita企划

不懈的征途
——索尼掌机十周年 2





Vita劲作

紫宝贝 21
枪弹少女 28
Velocity 2X 34
乐高蝙蝠侠3 超越哥谭 42
锁链战记V 56
LoveLive！学园偶像天堂 59



Vita动态

PS+俱乐部 14
DLC天国 16
PSV新系统功能介绍 18
PSV新作发售表 20



Vita攻略

超级英雄世纪 64
讨鬼传 极 81
绝对绝望少女
枪弹辩驳 外章 95
胧村正DLC 元禄怪奇谭 109
英雄传说 闪之轨迹Ⅱ 126
混沌之戒Ⅲ 167
电击文库 战斗巅峰 180
梦幻之星 新星 204



投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《PSV专辑》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《PSV专辑》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《PSV专辑》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《PSV专辑》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《PSV专辑》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《PSV专辑》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《PSV专辑》读者服务部（收）邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net

健康游戏忠告 抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当。适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。

不懈的征途——索尼掌机十周年



今年对于进入游戏界的索尼，是非常值得纪念的一年，12月3日是PS主机发售的20年整，而12月12日，又将迎来PSP发售、亦是索尼进入掌机市场第十个整年。笔者在这里特奉上索尼掌机十周年专题，庆祝索尼在掌机领域顽强打拼10年的同时，也纪念索尼20年来为无数游戏玩家带来的快乐。

文 马修　美编 Juxi

序篇：王道霸业





▲久多良木健

如果仅仅是写索尼掌机的十周年，那么我们大可以从PSP的发售说起，但毕竟也是索尼进入电子游戏领域的20周年，所以我们就以索尼进入游戏领域来说开，而这部分，也恰恰是索尼推出掌机的重要契机，同时也算对索尼在游戏界20年前的那次精彩出击的一个纪念。

1975年，毕业于电气通信大学电气通信系的71届毕业生久多良木健，被索尼创始人井深大的校园演讲打动，成功应聘进入了索尼公司。但进入才发现，索尼内部的气氛相当死板，在那个数字技术刚刚兴起的时代，这样的老牌企业中习惯于传统家电经营的老员工、尤其是众多高层，非常排斥数字技术，久多良木健这样擅长接受新事物并有一腔抱负的青年员工自然便无所作为。

在之后这一直难以施展抱负的年份里，久多良木健接触了两件对日后影响深远的事物，一个是1983年圣诞节给儿子买礼物时见识到了FC，一个是在拜访情报处理研究所时见识了森园团队的3D演示，然后便留在了那里。由于索尼和任天堂有提供元件的业务，因此对游戏有兴趣的久多良木健便获得了与任天堂接触的机会：从FC磁碟机认识到任天堂有创意但缺乏技术作为突破口，于是次年在与雅马哈的竞标中成功拿下了SFC音源芯片的订单，而在将PCM芯片完全针对任天堂新游戏机改良的工作中，又成功向总部申请成立了游戏事业部。就这样，久多良木健带着团队，更进一步加深和任天堂的新机开发合作，参与到了SFC的主机的开发中来。

同样在这一年，索尼在美国收购了哥伦比亚广播公司，又在其所在地加利福利亚成立了子公司CSG Imagesoft，专门进行电视游戏的开发，主要开发平台亦是任天堂。东西半球的遥相呼应，让游戏产业在索尼这个老牌公司中扎根发芽。

接下来更大的合作项目，就是很多玩家应该都知道的SFC的CD一体机了，任天堂本来是一手把握游戏载体的格式的，但这次因为觉得索尼是合作方而非游戏厂商，就把CD-ROM的开发全权交给索尼。当美国任天堂总裁荒川实紧急致电总部，指出这么放权很可能把索尼引入游戏界后，任天堂高层才认识严重性，凭借对合同上没有提及的“惟一授权”，又与飞利浦签订了合作协议。

而此时，这部开发代号为Playstation-X的主机已经在紧锣密鼓地开发中了，其名字意味着拥有工作站般高性能以及无限未来，久多良木健更赋予了其期望——这并不是一个简单的合作委托开发的游戏机，而是家用数码娱乐终端，通过任天堂的游戏机来推广CD技术，使CD-ROM成为主导规格，并延伸到其他领域……

■与任天堂合作时的PS-X开发机。



▲SCE的LOGO。

最终，索尼因为合同上的确没有“惟一授权”而吃了哑巴亏。这件事之后，索尼集团内的保守势力抬头，对数字技术、游戏产业大泼冷水，内外压力之下的久多良木健曾想过用停止供应芯片的方式来回敬任天堂，但想想那是几十亿日元的大订单也只好恨恨作罢。对于接下来，久多良木健的想法是：做索尼自己的游戏机！别让之前的开发费用打水漂！然而支持者寥寥，好在为数不多的支持者中包括了当时已是索尼行政总裁的大贺典雄。被称为“CD之父”的、音乐家出身大贺典雄当年因为不满于黑胶唱片的时长局限，而顶着压力与飞利浦合作开发出了CD。同样顶着保守势力重压的经历让大贺典雄接受了久多良木健的提议。尽管久多良木健提出的将3D机能作为卖点的规划在当时看来是天方夜谭，但大贺典雄知道，技术只要还在发展，所谓的障碍不过是过眼云烟，最关键的是这种足以与任天堂等老牌厂商进行差异化竞争的思路是非常难得的。于是大贺典雄力排众议，在1993年正式成立游戏部门，将原本的游戏事业部改组为索尼电脑娱乐（Sony Computer Entertainment Inc.，即SCE），安排在了索尼音乐旗下——与其让久多良木健花费大量时间去跟保守派们做无意义的辩驳，不如找个清净的地方踏踏实实地做事，就像数年前向任天堂推广PCM芯片那样，用成绩来堵上那些老夫子们的嘴。索尼音乐正是大贺典雄当年负责的分公司，员工们都是跟着大贺典雄一路打拼过来的新技术派，自然没什么理念上的冲突。久多良木健也终于得以清静地去继续索尼自家游戏机的开发工作。

SCE的上上下下都在为了自家的主机的开发而努力着，而作为入行新人，开拓市场的艰辛更不是旁人能想象得到，有的甚至还需要运气成分，比如在用3D图形技术应用于游戏来说服游戏厂商时，那些2D时代一路积累沉淀下来的大厂几乎都不屑一顾，但世嘉街机的《VR战士》问世后，向世人展现了3D世界中与以往2D游戏完全不同的魅力时，这些厂商终于认识到3D游戏时代真真正正地来了，于是这些目光长远的大厂们便立刻放下架子来主动找SCE约谈。相比于和任天堂及世嘉的那种上下级关系，第三方与初入游戏市场的SCE的合作，更多的是双赢式的合作伙伴关系。而解决了销售渠道、拉拢来游戏厂商，还有一件事必须正视，就是一直在给SFC和MD做游戏的美国分公司Sony Imagesoft，即之前的CSG。想做好游戏业务，这种独立于SCE之外的游戏业务也必须统合进来。最终在1995年7月，获得总部批准的SCE完成了对Sony Imagesoft的业务统合，归入了美国分公司SCEA。


■最终索尼独家开发上市的PS，最早时手柄上还没有摇杆。

最终，有着出色3D机能并拥有大量第三方支持和畅通销售渠道的PS成功了。如果说PS时代的成功还让人觉得是撞大运，那么PS2时代的成功，任谁也不得不承认，这的确是SCE的实力。

掌上宏图——PSP



潜伏的危机

历经PS、PS2两个时代，久多良木健带领的SCE终于在游戏界坐稳了老大位置，同时在索尼集团内也早已成为直接面向总部的分公司且有着相当重要的地位，但面对的潜在危机也越来越多。世嘉打算退出后便一直游说微软希望能联手，世嘉积累的人气和微软的财力若是结合，还是很有威胁性的，但微软则没打算跟这个市值不断下滑的公司合作，而是等待其股价下跌到一定线时直接收购——结果出手晚了，被做柏青哥的Sammy先下手。但即便如此，微软依托于美国本土，还是有强大的海外群众基础，加上本身财大气粗花得起钱，所以始终要提防。

至于任天堂，上一个世代的N64凭借最强机能和自家大作，曾一度直逼PS，而在本世代后发制人推出了机能比PS2强出不少的NGC，但却因为微软的乱入而大量丢失海外市场，最终垫底。饶是如此，任天堂的威胁也更大起来，2002年岩田聪接任任天堂社长，意味着任天堂彻底完成了向现代公司的转变，而岩田聪一改往日任天堂时代的强硬和傲慢，就像PS开发中时的久多良木健那样，登门拜访第三方厂商——当初大家离开任天堂是因为霸王条款以及老山内的强硬，但再不愉快起码还有一起打天下的旧交情甚至提携知遇之恩。而且大多数第三方厂商也没有完全归附于索尼，当任天堂的第三代掌机GBA发售后，SFC般的机能满足了大量第三方的制作需求，2D时代的积累更不能白白浪费，所以当时第三方厂商的实质是：家用机上全面支持索尼，掌机上全面支持任天堂。


▲PS2，稳稳地居于第六世代主机王者位置上的PS2。

而第三方厂商之所以掌机上全面支持任天堂，除了GBA和SFC机能相近方便移植，还有一个原因就是掌机市场上只有任天堂这一家。任天堂在掌机市场上比家用机当老大的时候还风光，真正的独霸，对手们要么被抬出场外，要么躲在角落偷生，根本没有诸如MD那种抗衡的老二。而第三方除非不去上面挣钱，否则GBA是第三方做掌机游戏的惟一选择。而且第三方在PS时代已经翻身，没有了任何约束，加上岩田聪的亲善政策，这对索尼无疑是更大的危机——一旦第三方们真念着旧交情和更强机能都奔任天堂去了，自己是没有世嘉、任天堂那样足以独立支撑起游戏主机的第一方阵容的，2001年TGS上，三上真司公开宣布《生化危机4》因为PS2机能不足而移到NGC，尽管索尼方面没有任何表态，但可以想象久多良木健等人的无奈和忿怒。而现实偏偏又让人无奈，在这之后，原本曾经试图在PS平台打造的吉祥物古惑狼因为被环球互动收回版权后出在了GBA上，甚至GBA和NGC上还分别出现了《最终幻想战略版》和《水晶编年史》——而在《FF7》发售后的整整一个半世代，几乎没有人怀疑以后《FF》会是PS系主机独占。

任天堂，这个曾经让自己事业险些毁于一旦的厂商，这个在游戏市场上虽然垫底但却一直活得滋润，而且威胁却越来越大……

与其在不安与惶恐中猜测，不如主动出手将可能出现的危机给化解掉！于是在PS2凭借第三方的众多大作稳坐主机霸主地位之时，一个没有公开的研发计划也在悄悄进行。直到2003年春，才公诸于世。

E3亮剑

2003年5月13日，E3开始前，三大厂商便召开新闻发布会，会议主持人、SCEA总裁平井一夫惯例描述了PS系列一年来的成绩，宣布《MGS3》和《GTA》独占，然后山内一典介绍《GT赛车4》的开发情况，又演示PS2的体感摄像头Eye Toy，可以说看点还是颇多的，但谁也想到，发布会的最后，久多良木健用一张小小的光盘，震惊了整个游戏界！

这张直径仅6厘米的小光盘，比NGC的光盘还要小很多，更关键的是，久多良木健宣布，这是PS家族最新的便携主机的游戏载体……任何言语都难以描述当时与会者和观看新闻直播的人们的震撼，光盘载体，意味着更大容量，而索尼进军掌机，更是意味着向任天堂最后的阵地发起了冲击。围绕这个小光盘，媒体和玩家都展开了热烈的争论，很多任天堂的FANS尽管大量列举以往任天堂在掌机市场挫败一个又一个强于自己的对手的案例，但内心还是没底：毕竟这是索尼，10年前，在家用机领域，索尼用光盘载体战胜了任天堂；而今在家用机领域，往事几乎在毫无二致地被复制……

与此同时，第三方厂商也纷纷表示出了对索尼掌机的支持态度，这让索尼向重复10年前的胜利又走近了一大步：获得第三方厂商的支持。

而之所以在这个时候才公布出来，是因为SCE终于完成了对UMD的开发，在此之前完全没有人知道这个小东西，以及久多良木健正守着形式一片大好的PS2去搞什么掌机，甚至还有人认为：索尼这是在往死里逼任天堂。硬件厂商因为争夺市场而竞争无可厚非，但完全没必要这么把人往死里逼。

其实，除了早年久多良木健的怨念，更大的原因还是我们前面说的，那些来自于微软的海外压力，和任天堂调整对第三方关系后带来的巨大威胁。



▲久多良木健为与会者对比UMD和普通光盘。

大战开幕

那么任天堂，在被拉下霸主地位之后，究竟这些年是怎么度过的呢？这里也简单说一下，首先是在与索尼的谈判破裂后，考虑到CD-ROM的开放性，故而彻底放弃了CD媒体SFC的计划，与飞利浦的合作便也不了了之。当2004年末SS、PS的相继发售让3D时代来临时，依旧掌握着众多第三方厂商资源的任天堂通过放开游戏限制以及加强游戏质量的要求，而在1995年靠着SFC平台数量多且高质量的大作群，与次世代众大战得异常激烈。然而终归不是一个时代的东西，任天堂也知道这种抗衡难以维持长久，因此在用SFC游戏大潮抗衡的同时，也紧锣密鼓地进行着次世代主机N64和GB后续主机Virtual Boy的开发，其中前者由宫本茂带队开发，以高机能为目标；后者由横井军平开发，强调用成熟的过时技术展现游戏的创意，这却使得任天堂内部出现了观念冲突。而当次世代主机的攻势越来越猛时，山内溥等高层由于N64尚遥遥无期而VB已经开发成形，便索性将VB包装成家用机拿出来以给N64开发争取时间，但VB很多关键的技术瓶颈还没解决，因此VB发售后遭遇惨败，横井军平郁闷地离开了任天堂，而任天堂也从VB开始进入了颓势。好在1996年《口袋妖怪》的意外热卖为GB焕发了第二春，使得其独占的掌机市场重新焕发活力，而N64又带着第五世代最强机能的光环降临，凭借第一、第二方的努力以及最强机能和压缩技术亦大受欢迎，尤其在美国，曾一度紧逼PS。NGC时代虽然依旧维持着相对于PS2和DC的强大机能，并且采用了CD载体，但因为微软占领了海外大片市场而无法再现N64时代的气势。而掌机上，任天堂早年一直使用的是GB那种卡带，虽然PC-E早就使用了Hu-Card这种信用卡大小的薄薄的卡带载体，但两相衡量之下，最终为GBA采用缩小一半的GB卡式卡带。尽管凭借机能实现了不输给SFC的游戏体验，但这些面对索尼的掌机，还是小巫见大巫——因为这款索尼掌机，有着超越PS的机能。

任天堂当然也没闲着，在衡量了一番技术对比以及其他各方面的优劣后，于2004年E3向世人展示了以异质操作为卖点的双屏+下屏触摸操作的NDS。NDS虽然强调创意，但是早期的厂商们根本不知道该如何应用，而外表和画面机能，却是明显地差于已经正式命名为PSP的索尼掌机，再加上NDS继续对卡带媒体的应用，亦让人觉得10年前的一幕正在渐渐逼近……

2004年11月21日，任天堂的NDS于北美率先发售；2004年12月12日，PSP在日本首发，比10年前PS发售时更壮观的千人排队盛况，预示掌机新时代到来的同时，也为掌机史上最势均力敌的高手对决正式开始……

虽然说起来很热血，但现实是，发售之后NDS的确是像很多人悲观地预料的那样，机能占明显劣势的同时，所谓的异质操作根本还在探索中，很多所谓的触摸、双屏完全是鸡肋设定，即便是任天堂本社也在一边探索一边出游戏；而PSP这边，凭借合作密切的第三方们的支持，在高机能的PSP平台和高容量的UMD载体上，为世人展现了令人难以置信的掌机画面！首发后的较量中，PSP凭借机能优势和游戏，面对NDS完全不得要领的异质操作，获得了完全的优势——事情还在如人们预想的那样，掌机市场上索尼也在步步紧逼而任天堂在步步后退，最终，任天堂只能和世嘉一样被迫退出硬件市场……



◀当时看来，NDS和PSP将会是一场你死我活的龙争虎斗，没想到两台机器几乎是各走各路……

高机能掌机

我们来说说索尼PSP——也就是十年前的今天诞生的这部索尼第一部掌机，到底有多强。

这里我们跳过那些云山雾罩的数据，单单从游戏体验上说，首发游戏的表现是全部超越了PS，而更接近于PS2，也就是说，PSP的机能接近当时最主流的家用机。

仅有机能是不够的，必须要有足够的容量来实现制作人想要展现的世界，于是就有了UMD——这个64毫米直径、却拥有1.8G容量的游戏载体。

当然，再强大的机能、再新技术的媒体，也都要有游戏才行，在游戏界蝉联两届老大的SCE当然知道这个道理，所以在首发的6款中，既有SCE自家人气作品《大众高尔夫 携带版》，也有犹如首发吉祥物般的RAC《山脊赛车》，还有合集性质的《恶魔战士编年史 混沌之塔》，新类型尝试的《装甲核心 方程式前线》，以及另类音乐游戏《Lumines》和Konami的《麻将格斗俱乐部》。而接下来的半个月，又有多款PSP游戏发售，其中不乏《真·三国无双》、《潜龙谍影》、《多罗》、《比波猴》等PS家用机平台的人气作品，更有精雕细作的RPG精品《英雄传说》。发售之初，PSP的游戏阵容，是其作为强大掌机的最有号召的说服力。



■掌机上有如此的实机游戏效果，让人叹为观止。

而作为掌机，给玩家展示游戏的屏幕也很重要。PSP采用的是夏普开发的ASV宽屏，亮度和清晰度都远超过传统的TFT液晶屏，而且480×272分辨率下的16：9比例正与当时刚刚兴起的高清视频的画面比率吻合。真32位彩色在画面效果的显示上则达到了新高度。可以说，在PSP发售后能让世人由衷赞叹超出预料的美丽画面，除了强大的机能外，其大而宽且又清晰的屏幕所带来的前所未有的视觉体验，也是一大功劳。

还有个不能不说的细节，是为了对应其大量3D游戏，SCE的设计人员在方向键下方加了滑杆，成为首个同时具备方向键和方向杆的掌机——虽然公布时没多少人在意，但在两部掌机相隔不长时间发售后，才有越来越多的玩家体会到了其方便。

如果仅仅是以上这些，PSP最多也是一部当时最强大的掌机，但PSP在公布时被久多良木健称为“21世纪的Walkman”而不是“21世纪的Gameboy”，除了避谈对手，更重要的是PSP也被赋予了多媒体的概念，除了玩游戏，还有播放音乐、视频以及查看照片并且连接电脑等功能，而和同期的一众多媒体PDA比起来，拥有专门游戏以及强大机能、优秀屏幕的PSP，依旧是其中的佼佼者。

Vita企划
Vita动态
Vita热作
Vita攻略

遭到绝地反击



▲PSP首发的《大众高尔夫》，无论PSP还是NDS，在首发后的三个月都进入了软件真空期。

PSP这边拥有如此绝对的、显而易见的优势，而NDS那面却迟迟不见有什么真正应用到异质操作的游戏，本来看起来索尼首先在掌机乃至游戏领域，就要把这个缠斗两个世代又有强烈反弹趋势和威胁的老对手彻底推垮——这里我们看一下数据：PSP发售首日的销量达到18万，3个月后销量已经超越了同期的PS2，市场反响之高可见一斑。

如果没亲身经历当时的盛况、而从后来PSP的表现来看，以上的数字简直像是随口编的：那么受欢迎，最后怎么还败了？原因也是出在游戏上，从PSP发售到年末这首发后不到20天的时间里，PSP上总共发售了18款游戏，这18款各有特色，可谓是对应不同的玩家，而且其中不乏颇具号召力的大作。而进入2005年，PSP好像忽然变了，新游戏的推出频率一下变慢，一月和二月总共6款，三月14款，而且都缺乏号召力，可以说，在首发之后的热销中，吸引玩家的主要是2004末那些游戏。而销售走势上，首发后的第5周达成了50万销量，14周达成100万销量，31周才达成150万销量。一般来说，像PSP这个有两任前辈积累人气的主机，其首发后的销售趋势纯粹是靠前辈积累的人气和厂家的宣传，而后则靠不断发售新游戏来吸引新玩家和观望中玩家，从而实现长期稳定销售。而PSP的三个50万的周期之所以前后差这么大，一个很重要的原因，就是首发之后后劲不足。

那么小伙伴NDS呢，同样尴尬，2005年前的因为早发售所以游戏比PSP多些，但一月和二月总共3款，三月10款，这其中还有热播电影改编榨取剩余价值的，但任天堂第一方的品牌号召力强大，而且掌机领域的影响非比寻常，因此在第2、4、6周，便分别达成了50万、100万和150万的销量，虽然接下来进入了真空期，但这尴尬的真空期并不是NDS独有，索尼即便是有多大决心打算在这真空期用PSP解决掉NDS，也依然乏力。

对于两部掌机2005年近半年的真空期情况，有种说法是索尼被任天堂牵着走了。事实上在2004 E3上初次交锋后，PSP这边就显得被动起来，9月21日索尼准备在发布会上公布价格的半小时前，任天堂宣布了NDS的定价：15000日元，以及上市日期：12月2日（日版）。这次突袭非常成功，索尼的发布会推迟了17分钟，而后发布会上都是些模棱两可的消息，最关注的售价和发售日都在一个月后才被公布。很显然，这个售价是无奈妥协后的结果，而上市日期，也同样是为了不被任天堂甩太远而定的策略。结果彻底被对手牵制。

PS时代那样真正“紧密团结”在索尼周围，而是在表态支持以后，普遍选择骑墙观望。原因很简单：PSP绝不是第一个试图凭借强大机能来挑战任天堂掌机霸主地位的掌机。而此时任天堂早没了当年的霸王条款与强硬政策，加上岩田聪的亲善外交，因此第三方真正动起来的没几个——虽然普遍认为索尼这次会重复PS时代的胜利，但万一没胜利呢？所以也不能像当初那样跟任天堂撕破脸。

第三方集体骑墙观望的结果，便是PSP在首发的热销之后便彻底陷入了被动。真空期中，SCE眼巴巴地等着第三方赏游戏时，任天堂那面的计划已经在实施中了，2005年4月23日发售的《任天狗》以首周17万的销量一举打破了萦绕在整个掌机市场上的僵局，接着跟上了更加人气巨大的《成人脑锻炼》，触摸世纪到来，任天堂新的时代开始了！原本2005年1～3月的NDS空前的冰寒期是索尼对任天堂进行猛攻的最好机会，然而索尼PSP同样是自身难保，便也只好眼看着自己与这最佳进攻时机失之交臂，以后，便再也没有这样的机会了。

欧美厂商的积极响应

其实相比于日本厂商的骑墙傲派，欧美厂商对PSP表现出的热情是极其让人振奋的，无论是欧洲还是美国，首发都卖出了高销量，并远超NDS。很重要的原因，是欧美人对高科技产品特别感兴趣，而一大票在PC上混的厂商也都对PSP抛出了橄榄枝，《荣誉勋章》、《使命召唤》、《古墓丽影》、《致命格斗》、《极品飞车》、《火爆狂飙》、《横行霸道》等欧美一线大作都纷纷登陆PSP且都轻松破百万甚至数百万的销量。欧美厂商当时的主要平台是PC，多一个平台多一个渠道，没有任何顾虑，而SCE第一方也不甘人后，欧洲和美国的分公司都拿出了看家大作——即便在今天看，PSP仍然是集合了欧美大作最多的掌机。

在PSP发售即将进入第10个月时，借由欧美厂商和玩家的热捧，PSP成功突破了全球千万销量，曾一度遥遥领先于NDS、而NDS面对这个庞大的数字，即便启动了蓝海计划，也直到2006年6月才在全球领域超越了PSP。



▲荣誉勋章 英雄



▲使命召唤 胜利之路



▲古墓丽影 传说



▲致命格斗 释放



▲极品飞车 最高通缉



▲火爆狂飙 传奇



▲横行霸道 自由城故事

多媒体的浮与沉

索尼是一个跨领域颇多的大型集团，这样的大型集团的一大好处，就是当需要技术支持或者有需要跨领域项目时，往往可以展现出“打虎亲兄弟，上阵父子兵”的合作；然而在研发跨领域新产品时，却也往往因为会动自家兄弟的奶酪，而导致在研发中便处处掣肘，比如PSP的多媒体功能。既然是多媒体，格式就是要开放的才好，这才方便用户，所以音乐播放决定采用MP3，而这一决定遭到了索尼音乐的强烈反对——索尼音乐出于对音乐版权的保护，而要求PSP采用索尼独家的ATRAC格式本无可厚非，然而PSP的定位是多媒体，让多媒体去播放固定格式音乐，那就等于让PSP面对其他播放器拥有了先天劣势。久多良木健用了足足两年时间才算搞定了MP3，但到发售时，音乐播放功能已然不是主要卖点了，众多电子厂商都在酝酿一次变革、从传统PDA到全新的MP4播放器的数码市场大变革。

对此，颇有预见性的高层是有备而来的。SCE为PSP准备了两种播放方式，一种是可以直接拷进记忆棒观看的MP4，一种则是相当清晰的UMD电影，MP4是开放格式我们可以跳过去，就说UMD，在开发时久多良木健也是对集团内相关的兄弟公司以及好莱坞其他影视公司进行游说，来说明UMD作为多媒体便携设备的媒体载体的前景。最先被说服的是福克斯和梦工厂，接着其他好莱坞公司也纷纷跟进——别管PSP是什么，UMD的大容量和PSP的播放效果，任谁都无法不动心。

合作进行得如此顺利，以至于PSP发售前，好莱坞为其专门举办时尚秀，邀请世界级的时装、珠宝、皮包设计大师们来为PSP设计豪华包，并找来世界级明星来代言，让PSP更加彰显时尚气息。UMD上市不到5个月，便有近250部UMD格式的电影和电视剧上市，比游戏阵容庞大得多，而兄弟影视公司索尼影音更是大力支持。

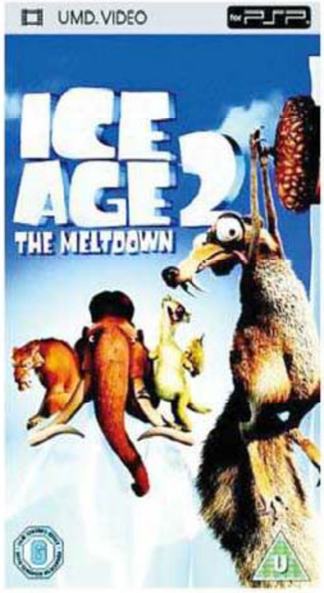
这样一来，PSP作为多媒体播放器，便有了进可攻、退可守的优势，即可以用MP4功能与其他播放器一较高下，也有其独有的清晰的UMD播放，因此当2005年多媒体领域的MP4大战爆发时，身在其中的PSP因为早有准备而在混战中一举胜出，数码领域便也都不乏对PSP的赞美之词。



■合作达成后，好莱坞为PSP举办了时尚秀，邀请世界级的时尚设计大师们来为PSP设计各种豪华包。

但便携领域的技术是日新月异的，当存储卡们的体积越来越大而视频的清晰度越来越高时，PSP依旧只能守着开发中的规格和格式无法变动。而此时，原本合作愉快的影视公司们，也陆续翻脸，有影视公司甚至称索尼推出UMD是打算霸占便携播放市场然后从电影公司处收取巨额权利金，就算没有权利金，PSP还有个很大问题，就是没有视频输出功能，花这么大价钱买的UMD播放机和影片却不能输出到电视上全家人一起看，这必然影响UMD电影的销售……于是，影视公司们对UMD开始进行抵制。

2006年2月，索尼刚宣布3月底UMD电影将达到347部，派拉蒙、华纳电影公司便宣布削减UMD光盘出版业务，次月环球影业和Image直接宣布全面停止支持UMD格式，然后接着华纳、派拉蒙也跟上宣布取消，有四大影业公司带动在先，其他电影公司便纷纷跟着宣布取消UMD合作计划，连锁店都以将UMD光盘下架的方式来凑热闹。而SCE此时正陷入PS3推广蓝光的泥沼中进退两难，权衡之后，便索性不去管UMD了。于是PSP短暂的多媒体领域娇子的荣耀，在维持了不到一年，便成为了历史。



◀UMD影片《冰河世纪2》。

而由此开始，原本在欧美红红火火的PSP，也迅速降温了。

欧美大降温

我们前面说，欧美游戏公司和玩家对PSP都表现出了远超过日本本土的热情，说做就做的做派为PSP带来了众多一线的欧美大作，且都有相当令人满意的销量。但是很显然，PSP后来在欧美的业务降到了冰点，如此从天国到地狱。和前面说的影视公司联合抵制UMD有重要关系，或者说是导火索。

2006年9月，为PS3发售做筹备的索尼宣布了一个令人振奋的消息：PSP的主机在全球范围内出货量突破2000万，软件出货量突破5640万！乍一看成绩喜人，但实际上那是出货量而非实际卖到玩家手中的销量——出货量这个词如果在平常时候说出来振奋振奋士气提提气倒也不是不可，但当时的情况是：零售商们手里正积压着大量存货，因此当电影公司们一开始抗议后，很快零售商们便立刻将UMD下架来作为配合。EA和动视两大厂商首先进行发难，认为同期PSP出现大量积压而NDS供不应求，说明市场是很需要游戏机的，而在如此热销中PSP卖不好，那问题应该是出在了索尼对PSP的定价上——父母带孩子进商场选购游戏机，同样两种肯定选择便宜的买。所以，索尼最需要考虑的，是降价。

索尼也是心烦意乱：这价格本来就被任天堂搅合得在赔本卖，再说就算降价，孩子们进商场后，能选各位的写实风格大作？于是在2006年10月索尼的财报会上，索尼宣布：不降价，而欧美厂商除了摇头叹气也没有别的办法，起码索尼PSP这还有这么多用户不是？开发中的游戏还是要发售的，以后PS3平台还得多多合作，因此还不能把关系闹太僵，但以后对PSP游戏的开发基本上是停止了。而SCE这边，直到2007年4月才终于松口，将北美199美元的PSP“核心套装”降到169美元，但也只在北美而已。

不管怎么说，那之后，PSP在欧美便忽然降温，尽管偶尔还有些大作出现或者每年一度的联赛联盟什么的，但此前欧美大作频出的盛况，却再没出现过。



▲《机车风暴 极地先锋》，PSP中期和后期的欧美游戏，主要靠SCE自家的工作室开发。

出师不利的PS3

在2004年7月的记者招待会上，对于即将到来的PSP，久多良木健将其亲切地称为小女儿，并把PS和PS2比喻为大儿子和二儿子。关于PSP到底什么时候开始开发，从目前现有的资料是看不出任何眉目的，但是PSP之后的PS3——也可以说是三儿子的这部SCE推出的第七代游戏机，是早在2001年就开始和IBM、东芝共同开发处理器了。当2005年5月17日PS3被正式公开后，SCE上上下下，也在久多良木健的带领下开始为PS3的发售做全面准备。

如果说在PSP发售时，UMD格式只是用游戏和电影方式来顺带着推广，那么到PS3时，推广蓝光便已经是集团赋予的重任了。为了不负重望，整个SCE都在忙一件事：为了PS3的成功而努力！然而人的精力是有限的，当从久多良木健这个最高层都全身心投入到PS3上时，全SCE上下，便也都跟着投入到那上面去了。



▲久多良木健与PS3。

对于久多良木健来说，蓝光是一个让他又爱又恨的载体，因为蓝光，PS3可以实现更大的容量；但同样因为蓝光，原本该作为游戏机轻装上阵的PS3，却不得不背负起推广媒体格式的重任！因为造价成本关系，使得主机定价也居高不下，不仅如此，还数次因为规格定制、相关组件产量未够等原因，使得PS3在多个市场都出现了延期上市的现象。

和以往不同，PS3首发游戏里更多的是欧美向的作品，日式游戏最能拿得出一战的也只有《山脊赛车7》——但是在其诞生后的10多年中，游戏界已经诞生了各种不同风格的赛车游戏，使得《山脊赛车》已经没了特色和往日的人气。这样的阵容让日本玩家很难买账，对欧美玩家来说也由于已有Xbox 360在前而大多数游戏没什么吸引力。当首发必入的FANS助其快速达成了百万销量后，在接下来的市场生存中，PS3便也进入了寒冬，在日本的销量甚至比过气的GBA还低。游戏媒体将PS3的首发失利归结为三点：

1.价格高，别忘了当初3DO怎么死的；

2.发售晚，欧美大作都不错，但是欧美玩家们早在早发售一年的Xbox 360上体验过了。

3.首发游戏吸引力不够，这个主要是日本市场，而欧美市场就是上条说的，被微软抢了先。

久多良木健不是初入游戏界的毛头小子，而是浸淫游戏业界10多年、连续引领PS和PS2两个时代潮流的资深人物，早在开发PS时就深知游戏机的价格不能太高，但是现在这一切可不是他能掌控的。久多良木健只是想给PS3用上更大容量的蓝光作为游戏载体，可使用后偏偏被赋予了推广的重任，而蓝光技术又远非预料中的那般成熟，成本高企、延期上市带来的是一次次的错失良机，更出乎久多良木健预料的是，原本在PS、PS2时代非常热衷于新主机可以构筑的新的游戏世界的日本游戏厂商和制作人们，在PS3时代也开始表现出力不从心，无论是开发效率还是开发质量都不尽人意。反倒是欧美厂商，因为本来就是长期在PC上耕耘，而此前又在Xbox 360上积累的一年多的开发经验，因此在PS3上亦顺顺利利，所以造成了欧美游戏占了大半边天的景象。

虽然欧美厂商给PS3解决了发售后的游戏问题，但这种情况不是久多良木健乐于看到的，当时世界游戏中心的市场依旧在日本，海外则必须和早发售一年的Xbox 360正面对抗，等于在对方占据天时地利人和的地方跟人缠斗，结果要么陷入苦战，要么被干掉。还好Playstation这个牌子够硬，而Xbox 360又因为三红问题而大大影响了口碑，使得PS3在欧美市场虽然没能战胜微软，但也顽强地立足下来。

艰难度日的小女儿

有着三大不利因素的PS3咬着牙在市场站稳了脚跟，而玩家和媒体则都少不了对其冷嘲热讽。虽然活下来，但是推广蓝光的重任却遥遥无期了。当PS3发售后，原本强硬倔强的久多良木健承受了巨大的压力，几乎言必提PS3。而全公司上下的目标，也从为PS3首发成功做准备，变成了为PS3的成功竭尽全力——第三方指望不上，那么SCE的游戏开发部门就全部动员起来，自己动手丰衣足食，而且第三方往往也跟着第一方的动向而动，所以要以SCE本公司来带头，用游戏来将PS3的死局给全面盘活。那个时候在SCE任何一个游戏开发部门，都可以感受到那种高压下的紧张感和使命感，PS系列主机连续两个世代都由于第三方的支持而获得成功，但SCE本部亦不乏Polyphony Digital、圣塔莫尼卡、顽皮狗等一众实力团队。

但是有个问题，PSP那还等着游戏呢。而对于PSP的态度，久多良木健的态度是：把小女儿交给第三方们好好照顾一下吧。但第三方是完全指望不上的，自己的亲闺女不当掌上明珠，指望别人宝贝？当时的第三方，不光被微软和任天堂拉拢，还被索尼也拉着去做PS3游戏了，这个时候就算是有第三方想照顾下可怜的PSP也是分身乏力。日本方面完全平淡得清汤寡水，欧美方面虽然火了一阵子，但随着官方坚持不降价以及积压得罪了零售商，使得PSP在欧美也迅速进入寒冬。而造成PSP发售后这一切状况的根本原因，便是SCE动用全部资源来为PS3的成功做准备。

如果换做是其他厂商的主机或在其他时候，恐怕PSP早就被扫地出局了，但那个时候对PSP来说却有特殊之处。从竞争对手来说，NDS气势凌人，但因为走的是蓝海策略，所以两大主机的市场争夺其实并不激烈，加上PS系主机两个世代游戏的沉淀以及任天堂第一方游戏的风格，两个主机厂商的游戏风格上也有相当大的不同，而这也是众多日本厂商所心知肚明的，于是在PSP发售后，我们看到，当经历了最尴尬首发后三个月的寒冬期后，尽管PSP有些姥姥不疼舅舅不爱，但第三方已经开始尝试在上面做各种移植了——这个比较没办法，在最早创造辉煌的掌机GB推出时，当时GB和FC还是同属于第三世代主机的，然而当家用机进化到SFC、N64后，掌机依旧是GB，而且是黑白GB，到后来才出了彩色版以及机能鸟枪换炮的GBA。GBA有着不亚于SFC的机能，所以包括任天堂自己，都在上面大量移植，于是获得了冷饭王的头衔。到新世代，NDS因为双屏异质不好炒冷饭，而PSP却有超越PS的性能，于是把PS、PS2甚至PC游戏拿来移植，便也成了当时的一大风向。



■早期第三方们的大量移植，让PSP从GBA那继承了冷饭机的头衔。

而SCE本家除了推出一些"携带版"，还直接推出了官方的PS模拟器，通过PS Store下载PS游戏后传入PSP后可以直接运行……比起GBA上几作SFC《马里奥》的移植，这种直接官方模拟的方法堪称是简单粗暴，不仅游戏本身没有任何优化，甚至于运行器的程序也没有任何数字补正——这个时候大家都在全力开发PS3游戏，当然难以抽调出人手去优化PS。不过这种简单粗暴也有好处，就是可以玩的游戏众多，只要不挑剔画面，就等于额外打开了一片怀旧的新天地。

听起来似乎不错，但当时很大的问题是：PSP并没有PS Store，PC也没有，只能通过PS3来下载，这意味着想要用PSP玩两个世代前的游戏，必须还要有一台价格昂贵的PS3。很显然，这是SCE想的一个同时解决PSP游戏不足以及PS3吸引力不够的一个看似两全其美的方法，尽管官方一直没有公布其当时的下载量，但从当时PS3的销量来看，这个计划很显然没什么效果，反倒是便宜了黑客和破解玩家——破解的自制系统成功通过软件转换运行了PS游戏，原本一直问题不断的民间开发的PSP用PS模拟器，因为官方模拟器计划而瞬间完善。

除去官方PS模拟计划的糟糕结果不谈，这一大波的PS原味冷饭，加上第三方们的炒冷饭，使得PSP的冷饭阵容蔚为壮观，这样的好处是不至于断粮，冷饭也比没饭强，弊端则是原本任天堂GBA的冷饭王头衔，在本世代顺利转交给了索尼的PSP。

但是和GBA那完全被动的移植不同，继承了冷饭机头衔后的PSP在一众移植游戏中，竟然触动了引爆点！

冷饭的惊喜

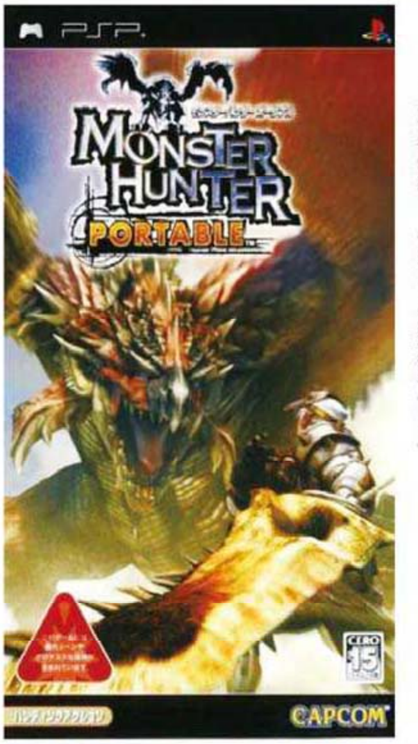
其实PSP早年还是有不少原创佳作的，但跟浩浩荡荡的冷饭大军一比，难免形单影只。一般来说，冷饭能让人凑活活着，所谓的好死不如赖活，但PSP经历的传奇之处在于，真就通过炒冷饭打开了僵局，而且活力四射！

话说在PSP的冷饭大潮中，Capcom某次例行讨论接下来计划时，说到该把什么移植到PSP上——没错，就是移植，目的明确，当时《洛克人》、《街头霸王》都移植过去了，最终采纳了一濑泰范提议的《怪物猎人》。《怪物猎人》是2004年初Capcom在PS2平台推出的利用了PS2网络功能的游戏，首周销量11万，全球最终销量50万，在动辄百万的PS2大作群中，是无论如何称不上一线作品的。但二线游戏也有其魅力，作为Capcom的员工，蹭着公司相当不错的网络来玩《怪物猎人》，是一濑泰范当时非常美好的游戏记忆。

一濑泰范的设想是，当初的PS2版通过联网实现了一人一个单独屏幕，而PSP则可以通过近距离联机来轻松实现一人一屏幕的联机狩猎——有着联机合作理念的《怪物猎人》在其发售时之所以没有火起来，一个重要原因是根本没多少人体验到其联网合作狩猎的魅力，这也是PS2本身单机定位以及当时PS2网络构架不成熟所致。但是PSP不同，机身小巧，玩家可以轻易带着它凑到一起，然后用本地联机的功能来轻松联机，进行合作。

项目确定后，初代《怪物猎人》开发人之一的藤冈要，便从2代的开发团队中抽调出20人——移植而已，要那么多人干嘛。但谁都可以不拿自己当回事，自己不能跟着大伙不拿自己当回事，这可是一濑泰范第一次做游戏开发总导演，便带着20人的小团队熬夜通宵地进行移植，然后发售。一濑泰范给这款移植游戏定的理想目标是10万，而实际销量12万，对于移植游戏来说还是达标的，而后开始首周后的销量下滑：二周6万、三周3万、四周3万、五周3万……竟然稳住了！这个销售曲线在游戏市场并不多见，但是人们非常熟悉，这和当年的初代《口袋妖怪》完全相仿。

事情完全按照一濑泰范的设想那样去发展：PSP方便的联机，让《怪物猎人 携带版》的最终销量达到了130万，晋身为百万作品之列，这个原本二线的品牌迅速晋身为一线，其后甚至强大到了足以左右业界的影响力，彻底盘活了死水一滩的PSP。《怪物猎人 携带版》发售于2005年末，因此当其长卖之势形成时，也正是欧美市场大举沦陷的时候，而在这个时候，SCE在日本的那些不大厚道的小兄弟们，还真就凭着移植游戏，帮PSP度过了生死攸关的难关。



▲几乎是成定律了，说到PSP必然要提到《MHP》。

PS之父退休了

虽然PSP有了自己的怪物软件，但在两强争霸的掌机市场上，面对远远跑在前面的NDS，PSP正着说是第二，反着说则是垫底，如果仅仅在掌机领域垫底也就罢了，而任天堂在家用机上也玩起了掌机成功模式的复制，但是和PSP复制PS模式不同，Wii是真的复制成功了，这下PS3也在家用机市场垫底了。虽然说胜败乃兵家常事，但久多良木健出道10余年初尝败滋味，更何况其肩负的推广蓝光的重任也可能因此失败。而此时，索尼高层也已出现了人事变动。

早在2005年，深感集团臃肿的CEO出井伸之在其为集团改革的“转型60”计划中，因为无法真正实现裁汰冗员的政策，索性和一众董事们退位，CEO位置由美国人霍华德·斯汀格爵士任董事长兼CEO。

对于索尼这个植根于日本的技术型集团，用不懂工程技术甚至连日语都不懂的斯汀格，似乎不大合适，但斯汀格是管理型人才，而且美国人又根本没有什么所谓雇员终身制的日本企业的观念，用斯汀格来接任CEO，起码在裁员这个最棘手的问题上，能下得去手，而这也是出井伸之改革索尼非常重要的一个环节。而久多良木健，又迎来了组建SCE以来的第三个上司。

前两任的集团CEO中，大贺典雄本身即和久多良木健有过共同的经历，所以在组建SCE时不仅力排众议，还安排在自己带出来的没有任何保守观念的索尼音乐；而出井伸之则是久多良木健的故交，二人都非常理解久多良木健的脾气，也更尊重其是个人才。不过在决定斯汀格继任时，久多良木健便以非常强硬的姿态带头反对这个美国人坐头把交椅，而出井伸之别的地方都让着他，但惟独这步绝对不让——这可是关系到索尼集团的发展，别的不说，转型60计划在筹划阶段，游戏部门还是很风光的，只是被微软和任天堂威胁到，但如今却是实实在在地陷入泥沼了。



▲电气通信大学网站上的久多良木健，母校为其授予了特别科员教授的头衔。

斯汀格当然知道这位强硬的游戏领域与人才，因此上任后的人事变动，并没有触及久多良木健。然而在日后的交涉中，久多良木健并未给这位上司以应有的尊重——或者说他的强硬对每个上司都是一样，然而斯汀格既不是他的伯乐也不是故交，而偏偏在PS3上市后，掌机和家用机又双双垫底，加上原本独占的一些大作失败，久多良木健彻底成了众矢之的。

2007年6月，开辟了索尼游戏帝国的久多良木健，终因PS3的发售以及蓝光计划的推广不利，以退休的名义，离开了SCE，离开了索尼。

平井新政

久多良木健退休之后，接任SCE总裁的是原副总裁平井一夫，相比久多良木健，一口流利英语和俊朗外表的平井一夫明显更适合出头露面，因此很多发布会、尤其是E3发布会，都会看到平井一夫。

平井一夫是1984年国际基督大学毕业后进入索尼，在索尼音乐做营销工作。后来组建SCE时，大贺典雄将SCE挂在了索尼音乐旗下，而索尼音乐的副总裁丸山茂雄也同时担任了SCE的副总裁，当1995年5月，丸山茂雄赴美国参加PS发售时，便将英语流利的平井一夫带上做翻译。以此为契机，平井一夫便留在美国，以SCEA副总裁的身分来为PS在美国进行推广，接着有升至运营官、总裁兼首席运营官、总裁兼CEO……可以说，为PS系列主机在美国的推广发售立下了赫赫战功。虽然没有技术开发经历，但以上的种种身分，已经足以成为他接任SCE CEO的最大筹码。

平井一夫接任后的SCE，可以说是一潭死水，稍微起点波澜的也只有PSP上《怪物猎人 携带版》那一块。而平井一夫打破僵局的手段，正是从PSP着手，这在当时来说不能不说是一个很正确的判断：当时PS3虽然已经垫底，但也算站稳了不至于出局，除了一些日本厂商凭着老交情在上面出游戏外，欧美厂商们的无差别多平台出击，让PS3的游戏有了保证。而机能不算很高的PSP，对于很多在PS3时代陷入技术瓶颈无法的日本厂商，无疑是他们施展其能力的平台，因此在其接任后没多久，PSP玩家便迎来了《危机之源 最终幻想Ⅶ》这样高质量之作，同时还推出改良版机型PSP-2000。对于纷纷放弃PSP的欧美公司，平井一夫也没去协商，而是维持其在PS3上随便出游戏，PSP这面交给日本公司即可。



▲TGS 09上演讲的平井一夫。

所以现在看PSP的游戏分布会发现，在2007年前，PSP上的百万大作几乎都是欧美的，如《横行霸道 自由城故事》、《星战前线2》、《极品飞车8》、《极品飞车9》、《海豹突击队》，日本这边加上那些很有吸引力的首发作品，过百万的也只有《怪物猎人 携带版》。而在2007年和2008年，拥有新机型的PSP迎来了一款又一款的日式知名系列新作，《最终幻想》、《寂静岭》、《高达》、《真·三国无双》等，还有不少移植的精品，以及SCEJ打造的原创趣味游戏，如《啪嗒嘭》、《乐克乐克》等，而在《MHP》狩猎热潮的影响下，还有更多的共斗游戏加入到PSP的游戏阵营中。PSP终于走出了PS3发售前后资源分配失调带来的困境，PSP渐渐恢复了PS和PS2时代活力。

到2009年，恢复活力的PSP迎来了其黄金时期，

《潜龙谍影》、《王国之心》、《如龙》等都在PSP上推出新作，其中的《灵魂能力 破碎的宿命》甚至被赞为“超越机能之作”。其实突破人们对PSP机能认知的不仅是《灵魂能力》，《战神 斯巴达幽灵》、《机车风暴 极地先锋》这些第一方大作，也都无不让玩家叫绝。



■《FFⅦAC》限定版PSP

而在PSP全面步入正轨，针对自己的群体稳稳立足并成长于掌机市场时，PS3也在坚持中渐渐迎来了转机，PS3的高机能使得欧美游戏再度成为主流，而SCE第一方的欧美工作室们则打造了一款又一款百万级作品，这其中有上个世代延续的精品，如《战神》、《杀戮地带》，更多地则是PS3时代专门开发的，如《小小大星球》、《机车风暴》、《未知海域》。所谓的坚持就是胜利，如今第七世代已经结束，PS3已经超越Xbox 360位居第二，而PSP虽然没能如当初预想的那样摧毁最有威胁的任天堂的最后阵地，但也成功地化解了当时步步逼近的危机，更使索尼前所未有地成为掌机上场除任天堂之外又一个稳稳立足的主机厂商。而整个索尼的游戏领域从近乎死水到全面盘活，SCE的新领导人平井一夫自然是功不可没。

2011年，平井一夫升职为集团的代表运行官兼运行副总裁；2012年4月1日，面对天灾和集团整体经营不善带来的亏损，斯汀格也无奈退位，曾在SCE最陷入困境之时接任SCE总裁并成功盘活SCE游戏全局的平井一夫，出任索尼集团的总裁兼CEO。







◀▲《灵魂能力 破碎的宿命》、《机车风暴 极地先锋》和《战神 斯巴达幽灵》都是PSP最黄金时期诞生的作品，不仅品质出众，更是深度挖掘机能的“突破机能之作”。

PSP的机型进化



▲概念机型



▲首发的钢琴黑PSP



▲公布时的白色PSP。

这里来说说PSP的机型进化，在2004年E3上当PSP初一公布时，人们几乎都被其钢琴黑的优雅厚重的外表所赞叹不已。但却直到2006年4月15日，第二种颜色的PSP——白色PSP才发售，而此时对手任天堂那边，连主机都出到第二个型号NDS LL了，不得不说这方面索尼有些反应慢。而后一直到久多良木健退休、平井一夫继任，PSP才拥有了新机型PSP-2000，虽然乍一看只是重量减轻且少许变薄，但平井一夫却在这上面玩起了“涂装戏法”，通过如《CCFFⅦ》限定版这样的主题限定机，以及众多不同颜色的普通机，来给玩家更广泛的选择。毕竟掌机是属于个人物品，而在彰显个性的需求上，掌机其实远大于家用机。

2008年10月14日，PSP-3000也发售了，外表看和2000型没什么变化。但却解决了PSP发售以来一直困扰玩家的残影问题，而通过主机设定还可以挑些颜色显示，以上都是游戏体验，而真正让很多人刻骨铭心的，是其反破解功能的加强，一直到2011年初，黑客们才算完成了对PSP-3000的完全破解，而此时，后续主机PSV都已经快发售了。

对于PSP，平井一夫还推出了特殊的机型：PSP go，以此作为对纯下载销售游戏模式的探索。不仅游戏购买形式特殊，外型上也改为了上下抽拉式，使得机身比普通PSP小很多，但是销售模式并不成熟，零售商们在这台可以预见赚不到游戏钱的机器进行了抵制，也让平井一夫乃至整个业界认识到：即便是数字下载技术完全成熟，主机也需要零售商卖给玩家，所以确保零售商的利益依旧很重要，所以在下个世代，索尼和任天堂、微软，都无一例外地采用了实体+下载并行的方式，并且以定价来降低下载版对实体版的冲击，以此来确保零售商的利益，虽然失败，但却是一次足以警醒业界的试水。

而后在2011年10月，PSP的最后一个版本PSP-E1000发售，这个版本是完全取消了Wi-Fi模块，相应地售价也有降低，且只推出欧版，算是在PSV发售前，给不用PSP联网的玩家以一个比较低廉的选择。



◀增加了颜色选择模式并大大改善重影的PSP-3000。



▶探寻完全下载销售模式的PSP go。



▶多种颜色的PSP-2000。



▶PSP-E1000，正面和一般的PSP相似，特殊之处除了去掉了Wi-Fi模块，背部也采用了整块盖板的设计。

PSP的2011 3DS阻击战

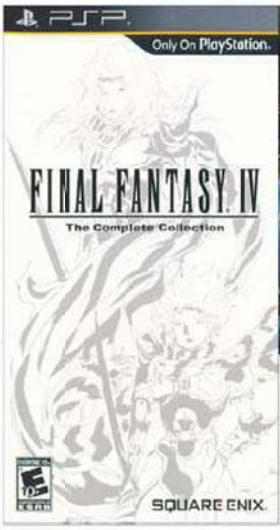
当NDS和PSP的交战进入尾声时，任天堂先行出招，推出了3DS，以强于PSP的机能和双屏、裸眼3D为卖点，抢占先机。而索尼的掌机此时尚在开发中，尽管有电容屏、背触、屏幕规格、双摇杆等一系列公布出来，但正式名称还没有，真放任任天堂去扩张的话，那么以任天堂的实力，当后续主机上市时很可能就没有容身之地了。



▲2011年，PSP阻击3DS的大战相当激烈。

3DS发售于2月26日，在发售之前的一两年，无论是NDS还是Wii，其引发的蓝海大潮都已热潮褪去，除了玩家们的新鲜感过去了以外，更重要的是异军突起的智能手机和平板电脑抢去了原本的休闲玩家市场，因此在定位上，3DS走的和NDS完全不同的路线：回归传统游戏领域，拉拢核心玩家。而索尼，将迎来掌机领域最残酷的一战。

在NDS和PSP时代，尽管PSP被NDS远远地甩在后面，但巨大的定位差和机能差使得两部主机真正激烈交锋的时候少之又少，其生涯中的危机更主要是来自于SCE决策层的失误而非外敌。但是3DS的到来却不一样，PSP和后续主机必然是坚守核心阵地——这也是索尼掌机能在掌机市场上立足的最重要原因，然而3DS会来抢夺第三方的，因此在3DS发售后其后续机距离诞生尚早的情况下，即将退出历史舞台的PSP，肩负起了阻击3DS、为后续主机登场赢取最佳市场环境的重任。两部主机在周销量榜上激烈交锋，3DS一方面是任天堂自家推出的大人气游戏，一方面是被拉拢去的第三方开发的各路作品，而PSP则完全依靠第三方大作的加持来对抗，《异说 012 最终幻想》、《梦幻之星》、《SD高达》、《最终幻想Ⅳ完全版》等都相继到来，很多时候都是一众PSP平台大作围剿为数不多的3DS游戏，而且整个上半年都颇具成效。





◀▲2011年的阻击战中，SE为PSP奉上了《最终幻想Ⅳ 完全版》和《异说 012 最终幻想》。

整个上半年，任天堂在掌机市场都过得非常不舒服，首先是3月11日东北大地震降低了人们的娱乐心情，3DS可谓是身陷灾难，而这也是索尼2011年亏损的开端，但用发售7年的主机去拖住新对手，却还是有相当成熟的软件优势的。上半年，任天堂感受到了和索尼当年一样的感受：危难时刻第三方靠不住，很多原本公布的游戏被取消，厂商们更多地去选择市场成熟的PSP作为新作平台，更增加了PSP阻击3DS的筹码。

2011年E3，索尼正式公布了PSP后续主机的名字——Playstation VITA，从顶着光环孕育诞生到一路坎坎坷坷的成长的PSP，也终于迎来了自己的后续机种，但是这并不意味着PSP可以功成身退，因为任天堂那边接连公布了15款大作，其中本家游戏占了一半，这是无论如何不能怠慢的。而PSV的定价公布，可谓是给当年PSP公布定价前任天堂的突然袭击报回了一箭之仇，面对对手，3DS的机能和售价均无优势、而之前半年又表现乏力，终于逼任天堂走出了降价这步，降价的结果影响有多大很难说，但是在其后Wii U的发售中，的确出现不少持币等待降价的玩家们。

但是3DS下半年的攻势已经很难抵挡了，以降价为起点，配合《超级口袋妖怪大乱斗》的发售，3DS的销量从一周前的4132暴涨到196077，次周也超过了10万销量，TGS上移师3DS平台的《怪物猎人3G》，让TGS这个原本由SCE带着众厂商而任天堂一直不予参加召开的游戏盛会，在这一年的主角却变为了3DS。

2011年，PSP为PSV赢取阵地而对3DS展开的这场阻击战，其激烈程度堪比1995年任天堂用SFC大作群力战次世代的那场阻击战，而后期面对骤然成形的3DS大作群，其辛苦甚至超过SFC当时面对那一众良莠不齐的乱入者。

当12月12日这一天到来，PSV在玩家的期待中发售了，圣诞商战也迎来高潮，首周32万的销量堪称是开门红，也意味着PSP这一年来的苦战没有白费，真正为后来者赢取了时间和空间。

PSV发售的盛况、甚至对手任天堂在这天公布的成功吸引注意力的《口袋妖怪+信长之野望》，都为各个媒体争相报道。而PSP，也在这一天，低调地度过了它第七个生日。

掌机阵地继承者——PSV



PSV和PSP的尴尬共存

圣诞商战可以说是一个全民狂欢式的购物节，很多时候都超乎人们的想象，本来因为后续主机发售，PSP的七周岁生日有些冷清，但是在12月19日~12月25日这一周中，几乎没有任何大作的PSP竟然卖出了10万，而同一周刚刚发售的PSV却暴跌到7万2，这样一个开头难免会让人有不详的预感。果然，进入2012年的1月份，PSP以《超级机器人大战OG外传 魔装机神Ⅱ 邪神启示录》迎来了开门红，接着《无瑕传说R》、《仙境传说 奥德赛》、《黑豹2 如龙 阿修罗篇》、《光明之刃》等众多一线二线大作接踵而至。反观PSV这里，却在首发之后便一蹶不振，除了在《初音f》发售当周小小地争气一次后，几乎每周都挣扎在1万这个线的上下，还有多次跌落1万甚至4000。



▲PSP和PSV。

更尴尬的是，即使拥有如此多的大作，PSP也无法压制住3DS，毕竟不是一个世代的主机，觉醒的新主机3DS的潜力也不是走向黄昏的PSP可以匹敌的。

作为一部掌机来说，PSV是相当优秀的，高分辨率的大屏幕在PSP和3DS之后，将掌机的画面再度提升到了一个新的高度，而引入的奖杯系统加大了玩家的挑战热情，最新的防盗版措施也有效地防止了破解、保护了厂商的利益。而在此机能和画面下，PSV也带来了《未知海域 黄金深渊》、《重力眩晕》等诸多原创优秀作品，但是这个时代PSV的处境远比PSP时艰难很多，比如欧美市场，自从2006年影视公司们撤出UMD开始，8年过去，索尼的掌机在欧美依旧是人气低迷，而PSV在日本，似乎也面临着如同PS3登场时同样的尴尬——第三方对机能的把握严重不足，甚至实现点对点分辨率都很成问题。而精心打造的原创游戏叫好不叫座，又使得厂商和制作人的积极性大降。

而早年开发PSP初衷时面临的第三方被任天堂系数挖去的危机，也在这个时代越来越似乎接近了，3DS的确集结了众多第三方大作。同时PSV亦面临着当年PSP同样的问题——SCE在PS3步入快车道后为PS3赶超Xbox 360进行着各种努力，同时致力于PS4的开发。而PSV，既没有“Walkman”一类的称号，也没被称为二公主，首发之后便持续低迷。发售后官方两次下调其预期让人感觉，这下连厂商都无能为力了……



▲高机能、OLED屏、双摇杆、电容触屏+背触板……发售3年后，PSV依然是目前最强大的掌机。

PSV游戏二三事

没有《怪物猎人》的共斗游戏们

PSV的萎靡有多种原因，而其中一个无奈的，是失去了《怪物猎人 携带版》。

《怪物猎人》诞生在PS2平台，崛起于PSP平台，如若从水土上说，PS系列主机可以说的《怪物猎人》的龙兴之地。然而在接下来，《怪物猎人》却悄然去了任天堂的平台。事情还要从2006年5月公布的《怪物猎人3》说起，当时的平台制定为PS3，然而第二年10月，3代却宣布正式消息，宣布平台为Wii。

这在当时来说无异于平地惊雷，在此之前，从来没有人怀疑《怪物猎人 携带版》的双赢会为Capcom和索尼带来蜜月般的合作，然而这次跨平台足以打消了很多FANS在PS3上高清狩猎的期望。但是此后并没影响索尼和Capcom的合作，后面的《怪物猎人 携带版》都无一例外地出在了PSP平台，为PSP走出困境、步入正轨、迎来黄金时代甚至在最后阶段阻击3DS达半年之久，立下了汗马功劳，然而就在这合作中，《怪物猎人3 G》被宣布到了3DS平台，一下令索尼这边再度被动，对于死守阵地的PSP和尚未诞生的PSV，此举无异于釜底抽薪，不仅少了一个用来对抗未来陆续而至的《马里奥》、《塞尔达》、《口袋妖怪》等一线大作的王牌，更为对方原本就强大的阵营再加筹码……



▲讨鬼传 极



▲暗魂献祭

但是凡事有利必有弊，原本PSP平台那一众被“《怪物猎人 携带版》系列”盖住锋芒的作品也终于有了展现的机会，其中《噬神者2》、《讨鬼传》和《灵魂献祭》，都分别以独特的风格吸引了玩家，SCE自己也开发出《自由战争》。

然而《怪物猎人》的影响力并没有因为其离去而在PSV上降低。8月13日，PSV版《怪物猎人F G》发售当周，游戏卖出了2万1千份，虽然对于系列掌机化后的首发销量来说这个数字几乎不值一提，但当周却带动持续低迷的PSV的周销量突破了2万。

欧美大厂的大作小态度

2011年11月，一些PSV第三方大作被陆续公开，其中就包括大名鼎鼎的《使命召唤》。而后在2012年6月，随着《刺客信条3》的公布，PSV的《刺客信条3 解放》也被公开。《使命召唤》是老牌的FPS，在家用机上由于第六世代主机机能提升带动欧美厂商的全面崛起，而一跃成为PS3和Xbox 360上非常顶级的第三方一线大作。而《刺客信条》也是在六世代家用机上积攒了相当口碑的作品。两部大作宣布登陆PSV平台，这简直是给困为缺乏游戏而陷入困境的PSV以两剂强心剂。



▲刺客信条3 解放

《刺客信条3 解放》在2012年10月30日发售，而《使命召唤 黑色行动 解密》在2012年11月13日发售，如果真的不负重望地以系列不俗的品质降临到PSV上，这两款专门为PSV专门推出的作品，不说能逆转形势，起码也能盘活全局。

然而事实是：《刺客信条3 解放》的BUG相当多，而且有的是毫无防备的恶性BUG，足以让玩家路人转黑，尽管画面和游戏本身都很不错，后来还放出了修正补丁，但游戏本身帧数不稳、锯齿、主线支线不足等问题，还是让该作没能成功在PSV上兴起波澜，尽管总销量48万在PSV上算是相当不错的，但是放到系列中便很靠后了。

然后是《使命召唤》，在该作公布前，PSV上就有一款FPS——NStigate的《抵抗》，然而评价并不高，很多地方甚至感觉不如PSP版的《惩罚》。而PSV的《使命召唤 黑色行动 解密》，竟然也是被动视外包给Nihilistic的，于是让人多少有些不祥的预感。《使命召唤》能从早期“只有欧美人才爱喜欢的突突突”，到如今在日本也有数十万的销量，除了其战场设定和手感外，流程部分的剧情和网络联机，也都是其征服大量东方玩家的重要原因。那么PSV版呢？首先画面和手感及换枪等动作做得都像模像样，但是流程很短，流程部分基本指望不上了了。好在联网部分做得还不错，很多玩家都在用了不到一个小时的时间打完了单机部分后沉迷于联网。但是这毕竟是《使命召唤》，远远低于了玩家的期待——如果用别的名字，说不定该作会给人惊喜。不管怎样，这款价格高流程短的《使命召唤》还是昙花一现，总销量也不过58万，甚至不如系列其他作品中某一地区的销量。最终，这部《使命召唤》既没有成为PSV早期的殿堂名作，也没有起到拉动PSV的作用。



▲使命召唤 黑色行动 解密

Falcom：坚定的支持者

当Falcom在PSP上做出第一款《英雄传说 卡卡布三部曲 白发魔女》时，应该没有人会想到，这个和大伙一块用移植作炒冷饭的厂商，会在日后索尼掌机最困难时，给予最大诚意的支持，《白发魔女》便是PSP早期的精品之一。当“《英雄传说》系列”系数出完后，又将新的“《轨迹》系列”一作不落地出在了PSP上。

和当时的大多数日厂一样，Falcom见证了PSP的顽强，而在进入PSV时代后，Falcom甚至连战略重心都转移过来，依旧坚定地支持着PSV，推出了《伊苏 塞尔塞塔的树海》、《零轨 进化》、《碧轨 进化》以及《闪之轨迹》和《闪之轨迹2》多款作品。甚至有传言说《闪轨》的引擎是索尼提供的，但无法证实……不管怎么说，Falcom对索尼掌机的支持力度是相当大的。



◀闪之轨迹

KT：便携的家用机

在KT还是Koei、被玩家们称为“光荣”的时代，就很热衷于在掌机上尝试《无双》，无论是GBA那种让人眼前一亮的，还是PSP早期走格子让人多少有些觉得不足的，亦或是后来一大票缩水移植以及《战国无双 编年史》那样给人耳目一新、甚至于像NDS版那样失败的尝试，我们都可以看出KT一直以来对掌机的重视。而拥有强大机能的PSV，对于KT来说，更可以是一个直接跨越双平台的——PSV和PS3本身就有交叉存档功能支持，而KT则是在此方面用得最乐此不疲的。从各种探索到与家用机共同推出正统作甚至共享存档，掌机《无双》实在是走得够曲折，然而这么一来，似乎又总觉得少了些什么特色。

▼《战国无双4》，横跨PS4、PS3、PSV三个平台。



降价了

2013年2月28日，PSV宣布降价。3G版和Wi-Fi版各降10000日元和5000日元，不由得让人想起两年前3DS的那次10000日元大降价，而有3DS降价补偿在先，PSV这里当然也不能没有表示，补偿计划包括PS+的7天免费体验活动、Reader Store电子书处女购活动以及torne PSV免费下载活动。而这些明显都是针对新玩家的，早期购入入了PS+充了年费、购买过电子书的玩家，也就没什么意义了。

其实，3DS也好、PSV也好，无论是谁，走到降价这一步都已经很难了，作为早买早享受的玩家，其实没必要这么去执着早买时多花那些钱了——尤其在国内，赶首发，本身就容易被宰。



积蓄中的等待

对于PSV目前的现状，众说纷纭，首先和上一代的PSP不同，这世代任天堂的掌机回归传统、面向核心玩家，先发制人地拿下了PSP平台招牌大作《怪物猎人》使得人气大量流失以外，来自智能手机和平板电脑的冲击也是一大要素，PSV相比任天堂的重要卖点就是机能和屏幕，而这两点又都是外围的智能手机、平板们的优势，内外交困之下，有种缩不了张不开的窘境。

但PSV毕竟是经营电子游戏长达20年的SCE的游戏机，就算索尼此时焦头烂额，其本身也有一定的市场号召力，自身也有强大的第一方工作室和游戏品牌。尽管数量不多，但一路坚持下来，却也可以累积沉淀出有相当规模的游戏群。而PS+服务对于PSV的意义也颇大，玩家通过充值年费的方式来免费体验一年的PSV游戏，不仅可以缓解游戏不足的问题，更方便玩家在免费的游戏体验中找到被埋没的或非常对自己口味的优秀作品。

而进入2014年，PSV的销量已经稳定下来，而且只要一有大作跟进，销量就会提升。很显然，PSV正在走PSP和PS3两个前辈的路，坚持就是胜利。


▲《初音!》的发售，让PSV在发售以来一直的低迷状态中有了一次振作。



▲PS+服务。


▲2003年诞生于PSV平台的优秀2D ACT《龙之王冠》。

取舍与革新：PSV的两个新机型

2013年10月10日，走过快两年的PSV迎来了其新型号：PSV-2000。PSV-2000的革新类似于当初PSP-2000的进化，主要是轻薄化，而且将部分很难按的按键如START、SELECT进行了优化，更将电源/数据线接口改为了通用的梯形接口，虽然以上改变都很不错，但是却因为屏幕由OLED改成了LCD，因此也让这款机型有了些争议。当初笔者正好为PSV-2000做评测，对比之下的确会发现OLED比LCD要强，但也仅仅是放在一起对比时才有体验，单独玩的话根本没有屏幕效果劣化之感，算是给大家一个参考。

而在其后的11月14日上市的PSV TV，则是个有趣的机器，首先这是一台PSV，可以插PSV的卡来玩，而且价格比PSV便宜很多，现在国内200多就能买到——但是别以为这会很便宜，因为PSV-TV是需要PS3手柄和输出的显示设备的，最好的体验当然是有一定距离的大屏幕电视。虽然说有一部分游戏没法玩，但也有的游戏专门准对PSV-TV设了手柄操作，比如《战国无双4》和《战国无双 编年史3》。

无论是PSV-2000，还是PSV TV，这两种机型相对于早期的1000来说，都进行了取舍。不过有多的选择总是好的，不知道再有新型号会是怎样的变化。


▲PSV-2000


▲PSV TV、游戏《乐高大电影》与手柄。

王者归来：PS4

2013年11月15日，PS家族最新的家用机PS4，在北美率先发售，这是PS系主机首次在北美首发的主机，日版则一直到2014年2月才发售，这也可以看出PS4的倾向，其首发游戏阵容中，《杀戮地带》、《刺客信条》、《使命召唤》、《FIFA》、《NBA 2K14》、《疯狂橄榄球》等都明确定向为北美玩家，日版则包括了《如龙 维新》、《最终幻想XIV》等。如果按照日本这一年来的销量来看，PS4的周销量已经跌到四位数了，然而PS4在欧美市场的势头非常强劲，截止笔者完稿时，PS4以591万的销量超越了同时期的对手Xbox One和Wii U。尽管在日本本土反响平平，但在世界的大市场上，PS4已经实现了王者归来。

PS4发售后的良好表现，除了给SCE、给索尼带来更多收益，也会影响到PSV——不过和PS3陷入泥沼中时对PSP的负面影响不一样，一帆风顺的PS4对于PSV更多的会是拉动，就算提携力度不大，起码也是背靠大树好乘凉，不再像PSP时候那样内外交困了。



▲PSV和PS4。

掌机家用机的联动



▲Pocket Station与PS，最早的主机信息便携化尝试。

最后说说两代PS掌机与家用机的联动。现在PSV由于自身游戏阵容问题，有时会被调侃为手柄，原因之一就是，PSV的确有PS3乃至PS4手柄的功能。

这种掌机与家用机联动，可以追溯到GBC和N64联动的时代，而索尼自家在1999年，也用当时发售的PS周边Pocket Station尝试了将PS的一些游戏内容传到其中、实现脱离主机和电视进行游戏的做法，然而Pocket Station只具备掌机的外形，并没有没有专有游戏，因此仅属于PS的一款扩展周边。

后来在PSP时代，SCE曾经也尝试用PSP来和PS2游戏联动，比如PSP的《怪物猎人 携带版》和PS2的《怪物猎人2》联动后就会追加新任务。而后PS3发售后，为了提携PS3，官方也想出一些匪夷所思的法子来增强联动，比如前面说的PSP玩官方模拟器要用到PS3。主机之间的联动，始于PSP 3.70版本增加的联机模式，该模式将PSP作为特殊手柄的同时，也可以作为PS3的一个终端显示器，不仅可以赖在床上玩家用机，甚至外出都可以通过Wi-Fi来用PSP连接到家里的PS3上。

而PS3和PSP游戏之间的游戏互动就更多了，如PSP版《抵抗 惩罚》与PS3《抵抗2》联动后会增加感染模式、《GT赛车5》通过联动直接入手《GT赛车 携带版》中开启的全部车辆等。

到了PSV时代，首先是交叉存档让掌机与家用机的互动更加直接，实现了在家玩家用机、出门玩掌机的游戏方式，而游戏之间以及主机之间的互动，也都传承到PSV和PS4上来。



▲PSV与PS4的联动。

再度归来的大陆行货

索尼的游戏机在中国大陆的人气非常高，尽管其中不乏水货盗版的哄抬作用，但官方也早已重视到，中国大陆这个人口众多且索尼游戏爱好者亦众多的市场。



▲2003年11月28日在北京举行的大陆行货PS2的发布会。

2002年10月23日，上海市委书记会见索尼董事长兼首席执行官出井伸之，双方表达了在高新技术领域加强合作的意愿。接着，在上海淮海中路力宝广场成立“PS事业推进部”，2003年初，索尼（中国）有限公司PS本部正式成立，红遍了两个世代的PS主机将以行货姿态，登陆早已是改机水货遍地的大陆市场。行货PS2的公布售价为1988元，原本计划于2004年12月20日在北京、上海、广州、深圳、成都5个城市首发。结果首发前的一纸禁令将计划打乱，后在2004年元旦在上海广州低调上市，锁区、游戏少、价格高等种种问题，使得大陆行货一年销量也只有数千台，游戏更是只有十款，网络服务不了了之。2004年年底，针对大陆行货主机的直读芯片大龙的问世，使得行货机成为了市场上的抢手货，支持硬盘又散热稳定的行货PS2成为了破解盗版的首选。最终，索尼中国PS本部裁撤，在中国大陆人气极高的PS2的大陆行货版，彻底失败。

不过索尼的高层始终没忘记中国有那么一大群喜欢PS游戏的玩家，即便曾经改机、用盗版，但正版意识已经在很多有收入的资深玩家中觉醒，这种传承也会使中国玩家的正版观念越来越强。因此，即便没有自己的份，索尼也经常去给中国的游戏展去捧场，而有关行货PSP、行货PS3、行货PSV、行货PS4的传言始终就没断过。

PSV发售前一天，索尼电脑娱乐香港总经理项明生通过微博，来欢迎大陆的玩家来香港购买。而对于这些只能买水货的玩家们，SCE也心知肚明地，以港版中文的方式，为国内玩家带来一款又一款的中文游戏。

当上海自贸区成立后，有关PS系主机行货的猜测又热闹起来；2014年4月1日SCEJA设立的中国战略部更是让猜测越来越接近现实——时间会告诉我们一切：在笔者码下这篇PS系列主机20周年、同时也是PS掌机10周年的文字的结尾时，FlayStation中国的行货PSV、PS4发布会正在进行中：全中文的PS主机发布会、一切为了玩家的口号、天时地利人和的祈愿、《小小大星球》和《驾驶俱乐部》等行货PS4首发作品公布、更多的中国大陆厂商加盟、中国龙限量版……比起10年前，这次索尼准备得明显更周全，也更接地气。

这里，笔者谨以一个游戏爱好者、一个曾在10年前支持过行货PS2的玩家，预祝国行PS4/PSV发售成功！



◀2014年12月11日发布会，国行PS4和PSV揭幕。

▼国内厂商的加盟是此次发布会的重点。



▼国际厂商部分，桥本真司介绍官方中文版的《FFX/FFX-2》高清重置版。





▶对应行货PSV的KT的游戏《讨鬼传 极》。



相比索尼进入电子游戏业界的20年，其进入掌机的这10年有点缺乏王霸的气息，但无论是最终走出困境的PSP也好，还是正在努力寻找突破的PSV也罢，我们看到的，是两个顽强的行者，在艰难征途上不懈努力的身影。PSP已经用实际行动证明了其不同于两个前辈的顽强坚持下来所创造的辉煌，而PSV的探索还在继续。每一个顽强的开拓者都值得尊敬，这里祝PSV早日崛起，亦祝PSV和PS4的大陆行货的首发也都有令人振奋的开门红！



PS+俱乐部

随着国内掌机市场逐步建立起来的正版意识越来越牢固，也有越来越多的玩家开始关注起Playstation Plus（简称PS+）。PS+会员制度除了为玩家们提供更多游戏试玩、存档上传备份、优惠打折等便利服务外，最吸引人的无疑是“限期免费游戏下载”了。各个服的优惠政策不尽相同，所提供的游戏也有所差异，“PS+俱乐部”栏目旨在为广大玩家们介绍和推荐近期的免费游戏。

12月免费游戏推荐



魔界战记 4 回归

日服

魔界战记ディスガイア 4 Return

游戏类型	S・RPG	游戏语言	日文	发售时间	2014年1月30日
奖杯总数	51（铜杯42、银杯5、金杯3、白金1）			白金难度	6/10
白金时间	约120小时			相关攻略	《PSV专辑》Vol.9

作为《魔界战记4》的强化移植版，《回归》在原作的基础上收录8弹DLC的全部内容，包括追加剧本“暴君ヴァルバトーゼ编”、“フーカ＆デスコ编”，来自“《魔界战记》系列”历代作品、《绝对英雄改造计划》等日本一旗下游戏的23名客串角色，以及名为“魔界全明星战”的连续战斗系统等要素。在前作中受到玩家好评的系统也得到沿用，包括调整敌人强度和经验值、金钱获得倍率的“作弊屋”，管理用于强化道具的素材的“无罪住人仓库”等。本作在奖杯设置方面比《魔界战记3回归》更难一些，涵盖了游戏几乎所有方面的要素，耐玩度上也有所保证。





小小大星球 PSV

日服

リトルビッグプラネット PlayStation Vita

游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2012年9月20日
奖杯总数	47（铜杯36、银杯7、金杯3、白金1）			白金难度	8/10
白金时间	约55小时			相关攻略	《PSV专辑》Vol.4

在游戏中玩家需要操作主人公麻布仔突破重重关卡，拯救工艺世界。与前作相比，本作不仅保留了多人联机和自创关卡等特色元素，也新增了全新的故事模式。随着故事模式的推进，玩家还可以解锁一些迷你关卡，虽然这些关卡不会影响剧情的进程，但如果想收集相关奖杯就需要在这些迷你关卡中取得好成绩。玩家除了要开动脑筋破解场景中的谜题外，还需要收集服装来打扮麻布仔，并找出场景中的一些隐藏物品。本作充分利用了PSV的触摸、重力感应和摄像头等功能，因此在玩法上也变得更为丰富。游戏在发售后追加了4个DLC关卡包，全部对应奖杯，追求100%的玩家需要额外掏钱购买。





噬神者 2

日服、港服

God Eater 2

游戏类型	ACT	游戏语言	日文	发售时间	2013年11月14日
奖杯总数	23（铜杯4、银杯12、金杯6、白金1）			白金难度	2/10
白金时间	约30小时			相关攻略	《PSV专辑》Vol.8

“《噬神者》系列”的正统续作，相比起初代和《爆裂》对战斗部分进行了大幅优化，故事和角色都焕然一新，不仅有新的剧情和地图，还有新增武器喷射锤、蓄力枪，再加上优化的操作和大量的新荒神，让玩家比过去更能感受到狩猎荒神的快感。奖杯方面，通关就能获得将近一半数量的奖杯，而且SSS评价型奖杯对任务难度没有要求，算是“共斗狩猎”类游戏里的白金神作，如果能找到同好一起联机刷任务更是会事半功倍。没接触过该系列的玩家可以在续作《狂怒解放》上市前，趁着限期免费的机会尝试本作并培养一下手感和装备，在续作出后直接继承存档即可继续之前的冒险。





蒸汽世界 挖掘

港服

Steamworld Dig

游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014年4月1日
奖杯总数	14（铜杯12、银杯1、金杯1、白金0）			全奖杯难度	8/10
全奖杯时间	3～6小时			相关攻略	《PSV专辑》Vol.9

本作是以“挖掘”为核心制作的2D横版采矿ACT，在上市后广受好评。游戏内容有点类似经典游戏《挖宝藏》，不过在挖掘的途中角色可以通过传送器或爬墙回到地面的小镇，还能在小镇中购买武器、装备和道具等等对角色进行强化。奖杯方面，虽然理论上可以一次性全部拿齐，但实际上还是要对整个地下矿井熟悉后才能做到，而且对操作也有一定的要求，用正常速度通关大约需要4~5个小时，一旦熟悉矿井构造和操作后就可以保证在3个小时内通关，此时要拿到所有的奖杯对玩家来说已经不是什么难事了。



Vita计划
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

 注：由于美服采取每周更新，书刊上市时可能会发生部分免费游戏已下架的情况。文中“发售时间”以最早发售的版本为准，“白金难度”和“白金时间”仅供参考。

饥饿部落

The Hungry Horde

港服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014年12月4日
奖杯总数	43（铜杯32、银杯6、金杯4、白金1）			白金难度	6/10
白金时间	约35小时			相关攻略	—

作为一款僵尸主题的游戏，玩家的任务不是抵抗僵尸，反而是要操纵数名僵尸去咬人类，当人类被咬后就会变成僵尸加入玩家的部落。玩家需要在政府部门启用核弹攻击这片死亡区域前，召集足够的僵尸军队冲破政府打造的重重屏障。虽然内容听起来有些血腥，但人物的“方块头”建模和僵尸们愣头愣脑成群结队的行进会让整个游戏变得非常喜感。不仅如此，本作中还有各种小游戏，更加丰富了游戏的趣味性。奖杯设置方面基本都是和收集要素相关，而在收集的过程中自然而然地就能刷出其他与数量有关的奖杯，所以总的来说只是会稍微花点时间，白金难度并不算很高。



泰坦之战

Titan Attacks!

美服、欧服



游戏类型	STG	游戏语言	英文	发售时间	2014年5月6日
奖杯总数	13（铜杯9、银杯3、金杯1、白金0）			全奖杯难度	2/10
全奖杯时间	约5小时			相关攻略	—

虽然游戏原名可能会让玩家联想到《进击的巨人》，不过本作是开飞机迎战外星人的射击游戏，和《太空侵略者》有些类似。关卡均以太阳系的星体为名，游戏名的“泰坦”便指代了最后一关——土星的巨大卫星“土卫六”。玩家驾驶的战机必须击退一波又一波来袭的敌人，然后将最后出现的BOSS打败，才能进入下一个星球关卡。一味的射击自然枯燥，不过游戏中还有技巧射击、强敌乱入以及拯救外星人等要素，点缀了玩家的星际旅行。本作的流程并不长，3个小时左右即可通关，同时可以入手大部分的奖杯，称得上是奖杯神作。



最后的天际线

Final Horizon

港服、美服、欧服



游戏类型	RTS	游戏语言	英文	发售时间	2014年12月2日
奖杯总数	38（铜杯19、银杯15、金杯3、白金1）			白金难度	5/10
白金时间	约15小时			相关攻略	—

本作是以宇宙为背景的塔防游戏，玩家要迎战全副武装的外星入侵者。它们配备着先进的武器且拥有超高的智能，所以并不会像一般的塔防游戏里的敌人那样，只会从左到右傻傻地经过。除了在星球的表面进行战斗之外，玩家还可以接管卫星的控制权，从宇宙中对敌人发起攻略。游戏设有解谜型关卡，需要玩家活用所有的操作技巧来过关，另外还有疯狂模式，如潮水般的敌人让人目不暇接。游戏本体有38个奖杯，DLC还追加了7个奖杯。奖杯中有过半都是累积型和技巧型的，白金难度不算高，但DLC目前存在奖杯BUG，“A Light in the Darkness”奖杯无法获得，完美主义者需谨慎开坑。



被缚的以撒 重生

The Binding of Isaac: Rebirth

美服 欧服



游戏类型	ACT	游戏语言	英文	发售时间	2014年11月4日
奖杯总数	59（铜杯54、银杯2、金杯2、白金1）			白金难度	?
白金时间	?			相关攻略	—

作为《被缚的以撒》的重制版，本作不仅包含了原作和DLC，还新增了150多种道具、3个新的可操作角色、1个新的最终章和16个新BOSS等内容，支持两名玩家进行本地联机的新模式也让游戏的玩法变得更为丰富。游戏并未遵照一般故事的叙事方法，而是将剧情深埋在各种看似荒诞可笑的黑色幽默元素之中，在贯穿整个游戏的宗教主题背后，讲述的其实是小男孩受尽凌辱这一让人倍感压抑的故事。玩家要通过在迷宫中找到的上百种道具和武器来武装自己，然后在各式各样的随机关卡中存活下来，并打败BOSS。游戏虽然颇具乐趣，但由于迷宫、敌人和道具都存在极大的随机性，“Real Platinum God”奖杯至今无人获得，本作的白金率也停留在0%。




©2013 Sony Computer Entertainment Inc.

DLC天国



“DLC 天国”为玩家们推荐近期热门作品的相关 DLC，此外游戏通过免费补丁追加的内容也会予以介绍。由于日本方面消费税的上调，不少游戏和 DLC 的售价都变得有零有整，习惯购买点卡进行充值的玩家需要计算好余额。

《胧村正》“元禄怪奇谭”收藏包



服务器	美服、欧服
售价	14.99 美元、9.29 欧元

推荐度：★★★★★

《胧村正》最后一弹 DLC 由于评级审核一波三折，日服和港服方面直到11月20日才能顺利上架。“角隐女地狱”的品质依旧出众，身为阎罗王小女儿的主角“罗邪鬼”可以在小孩、大人、大鬼三种形态间切换，而以特殊的招式命中敌人更能派生出威力极强的狂化攻击，甚至吃下食物的满腹状态也可以提供 BUFF 效果，堪称全 DLC 角色中最强。DLC 早已发售齐全的美服和欧服方面还推出了全四弹 DLC 的收藏包，售价仅相当于三弹 DLC 的价格，非常合算！



《战国无双 编年史3》服装&军马&编辑部件



服务器	日服、港服
售价	（服装）206 日元、16 港币；（军马）103 日元、8 港币；（部件）103 日元、8 港币

推荐度：★★★★☆

“《编年史》系列”初登 PSV 平台，KT 厚道地让《战国无双 4》的 DLC 与本作通用，只要是先前购买过的特别服装、编辑部件和追加军马三大类 DLC，内容均可以沿用到新作中。《编年史》向来以原创武将的视点展开，让玩家从不同的角度体验战国历史的洪流，运用逐步解锁的编辑部件定制只属于自己的武将是一大乐趣，3 代更允许原创武将使用无双武将的服装，通关后还可以切换至另一性别的主角，这也为 DLC 服装又增添了几分实用价值。



《迷宫旅人2》追加角色包



服务器	日服、港服
售价	1500 日元、106 港币

推荐度：★★★★☆

《迷宫旅人 2 王立图书馆与魔物封印》移植到 PSV，2 代采用了全新的世界观和角色，不过为了照顾《Toheart》的原作粉丝，本作也通过 DLC 的形式追加了向坂环、姬百合琉璃、姬百合珊瑚等 20 名人气角色，而且部分人还是上级职业。购买包含全部 20 名人物的角色包后，还会获赠“经验值 2 倍の会员书”以及令装备品掉落率提升的“超大吉のおみくじ”这两种实用道具，能进一步降低游戏的难度，加快白金的步伐。



《英雄传说 闪之轨迹Ⅱ》1.03 更新补丁



服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

这次补丁主要追加了三个新要素：①追加了名为“幻梦镜”的系列饰品，玩家可以在后日谭的迷宫“梦幻回廊”里的回复装置购买到，共有五个，每个售价 20 万米拉，其作用是可让装备该饰品的角色幻化为其他角色，可幻化的角色为外传中出现的罗伊德和莉夏，以及本作中作为敌方角色登场的克洛、亚尔缇娜和薇塔；②主界面的 SYSTEM 里追加 MEMORY 模式，能够观赏各种影片以及已完成角色的特别事件；③在二周目以后，可以直接跳过外传的战斗部分，直接欣赏剧情。



《讨鬼传 极》1.03更新补丁



服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

《讨鬼传 极》在9月25日放出了大型更新补丁，不但追加了祸帝（マガツミカド）、根朽女（ネクチメ）和常夜女王（トコヨノメノキミ）三只全新的大型鬼，还对所有大型鬼的生命力、部位耐久值和本体耐久值全面调低，部分大型鬼的行动也进行了调整，故事模式中部分任务的难度也有所降低。武器方面则主要对枪和铳的部分动作进行的调整，制作武器的素材、武器派生树以及完成任务所获得的金钱数量等内容也都做出了不同程度的调整。



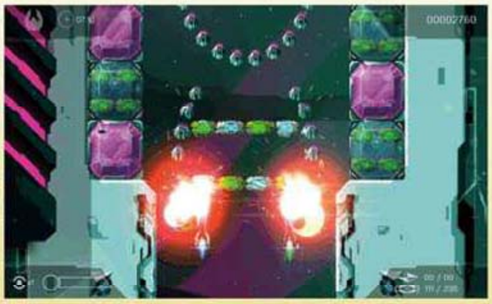
《Velocity 2X》追加关卡



服务器	美服、欧服
售价	2.99美元、1.99英镑

推荐度：★★★★★

本作的DLC分为两个内容，追加关卡中包含了纵版飞行射击和横版过关类型的关卡和让角色能力强化的内容。下载DLC后会增加10个需要同时操纵两架飞船过关的关卡，更加考验玩家的反应和操作。另外还开放了角色加速能力的升级项目，在飞行射击和横版过关中主角加速后的移动会更加迅速，更能让人充分地体会到这款动作射击游戏的爽快感。本DLC对应交叉购买，可与PS4版通用，而且还包含新的奖杯，喜欢刷奖杯的玩家别错过了。



《讨鬼传 极》追加任务



服务器	日服、港服
售价	限时免费

推荐度：★★★★★

自从游戏发售的两周后，官方就以每周一次的频率开始更新追加任务（仅第二弹和第三弹之间因更新1.03补丁而隔了半个月）。追加任务的内容非常丰富且更具挑战性，除了初期的速攻任务、讨伐凶暴化大型鬼外，后期还追加了钢化怪、敏化怪以及连续狩猎等高难度任务，对玩家的装备和实力都是不小的考验，打倒敌人后获得的素材可制造出美观和实用性都较高的新装备。除了前两弹追加任务永久免费外，其余追加任务均为限时免费，任务发布5周后就要开始收费了。



《我的世界》皮肤包



服务器	港服、美服
售价	8～31港币、0.99～1.99美元

推荐度：★★★★☆

本作的皮肤包DLC包含与其他作品联动的角色服装、可塑造僵尸世界的城市材质包、走可爱风格的糖果主题材质包、让玩家回到遥远中古时代的奇幻材质包、使世界中的方块更具野生气息的自然材质包、包含24款节日主题造型的角色服装、以战士及野兽为主题的角色服装等丰富内容。利用这些服装和材质，玩家可以创造出更富有想象力的缤纷世界。单次购买的内容可在最多2台已绑定账户的主机或掌机上进行共享，因此拥有多台机器的玩家注意不要重复购买。



《自由战争》1.20更新补丁



服务器	日服、港服
售价	免费

推荐度：★★★★★

《自由战争》于10月进行了版本更新，对应了可以通过网络进行最多8人对战的PVP模式，PVP的规则分为市民探索和敌军排除，战斗结束后可根据战绩获得相应的GDPP，并且除了对战的玩家外，玩家的协泛者也可以参与进来，进行最多16个单位的大规模战斗。除此之外，还追加了对人任务结果和排名联动的“个人战斗技术序列”、和观念不同玩家对抗的“观念战”以及对1只大型掠夺者的“个别排除任务”等新内容。



《行尸走肉 第二季》Ep.2～5



服务器	美服、欧服
售价	4.99美元、3.99英镑

推荐度：★★★★☆

《行尸走肉 第二季》共分为5个章节，在《第一季》中就已经登场的小女孩Clementine是贯穿始终的主角。考验人性与道德的抉择，会对NPC的存亡及剧情走向造成影响，是系列游戏的一贯特色。《第一季》和《400天》中所有由玩家做出的抉择会对《第二季》有所影响，而玩家在章节中做出的抉择的深远影响，也会在之后的章节中慢慢体现。在这逐渐崩溃的世界当中，孤独的Clementine会何去何从？《第二季》将为玩家呈现一出诡异疯狂的成长故事。



PSV新系统功能介绍

文 库玛 美编 香山

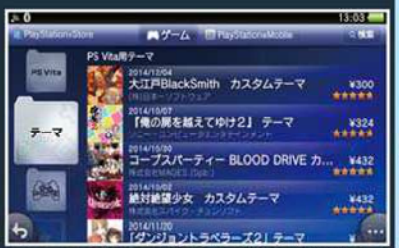


10月2日和10月28日，PSV分别更新了3.30版本和3.35版本。通过这两个版本，玩家可以自由更换PSV的主题、收看PS4的直播等。下面就为大家介绍具体的功能内容和使用方法。

3.30 版本

主题更换

更新后打开“设定”菜单会追加“主题 & 背景”的选项，在“开始的画面”中玩家可以使用下载主题画面、PSV的原始主题画面或拍摄的照片作为开始画面；选择“主画面的背景”后再点击“进入编辑模式”就可以从照片、下载主题或PSV原始背景中选择心仪的图片作为画面背景，某些下载主题还会提供多张背景图供玩家选择，此外，部分主题还有专属的BGM。



▲在PS商店中玩家可以下载免费的主题或购入收费主题，不过要注意的是目前各服的可入手主题不尽相同。

各服主题一览

注：以下为2014年12月12日为止各服的PS商店可供玩家下载和购入的主题。

四季主题
港服：免费 日服：免费 美服：免费



梦幻之星 新星主题
港服：21港币 日服：300日元



自由战争主题
港服：22港币 日服：324日元



绝对绝望少女主题
日服：432日元



水晶主题
港服：免费 日服：免费 美服：免费



手缝图样主题
港服：免费 日服：免费 美服：免费



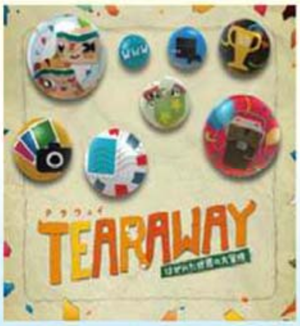
跨过我的尸体2主题
日服：324日元



尸体派对 驭血主题
日服：432日元



撕纸大冒险主题
日服：免费 | 欧服：免费



迷宫旅人2 王立图书馆与魔物封印主题
日服：432 日元



大江户锻造师主题
日服：300 日元

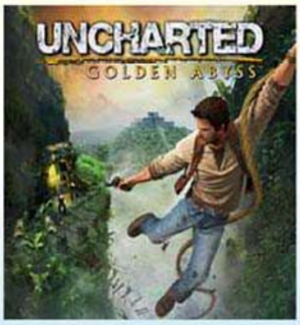




PS20 周年主题
日服：免费



未知海域 黄金深渊主题
美服：免费 | 欧服：免费



其他

●在“设定”→“日期＆时间”→“时区”中追加了努美阿地区。
●将时区设定为惠灵顿（新西兰）后，可对应夏令时。
●在“设定”→“周边设备”→“外接键盘”→“类型”中追加了多种语言，在 PSV 和 PSV TV 上接续的蓝牙键盘除了日语和英语外还可使用繁体中文。

奖杯稀有度查看

在联网环境下，玩家点击奖杯菜单左上的 PSN 图标后，再选择游戏就可以查看游戏相关奖杯珍稀度，即使是没有得到的奖杯的珍稀度也可以直接查看。



发送日历内容

在日历中设定好了活动后可以通过“信息”或“Email”将活动安排发送给其他玩家，从其他玩家处接收的活动安排可以通过点击信息右下方的日历文件图标查看活动内容，点击左上方的日历图标后，再选择画面右下方出现的设定图标就可以将活动安排追加到自己的日历中。



PSV TV 相关

PSV TV 最多可同时接续 4 个无线手柄，不过根据游戏的不同可接续的手柄数量也会有所变化。“与 PS4 关联”功能下的遥控操作可以允许两名玩家同时进行游戏。

3.35 版本

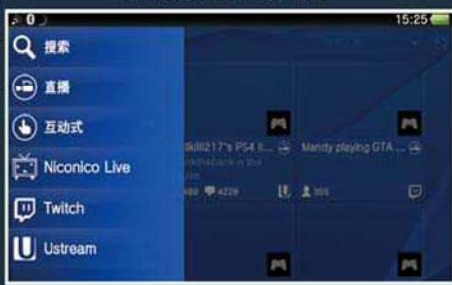
遥控操作相关

该版本中的遥控操作追加了可最多容纳 4 人进行联动的功能。当玩家使用 PSV TV 远程连接 PS4 后，就可以看到多人联动的选项。在联机时玩家还可以根据网络情况自由调整游戏的画质。

游戏直播功能

更新这一版本后进入 PS 商店，下载“Live from PlayStation”这个免费程序就可以在 PSV 或 PSV TV 上观看 PS4 上的其他玩家的在线直播了。在收看的同时，玩家还可以与博主进行互动。

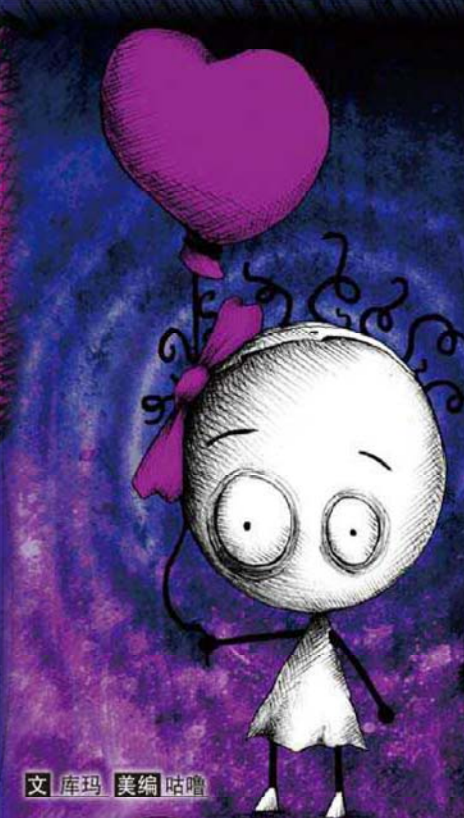

▲点击视频即可开始收看直播。



▲打开左侧的菜单栏还可以选择收看的平台。



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2014 年 12 月					
18 日	高达破坏者 2	ガンダムブレイカ –2	BNGI	ACT	7171 日元
18 日	高达破坏者 2（PS 商店下载）	ガンダムブレイカ –2	BNGI	ACT	6458 日元
18 日	神次次元游戏 海王星重生 3 V 世纪	神次次元ゲイム ネプテュ – ヌリバ – ス 3 ブイセンチュリ –	Compile Heart	RPG	6264 日元
18 日	神次次元游戏 海王星重生 3 V 世纪（PS 商店下载）	神次次元ゲイム ネプテュ – ヌリバ – ス 3 ブイセンチュリ –	Compile Heart	RPG	5443 日元
2014 年冬					
未定	DEEMO 最终演奏	DEEMO ~ ラスト・リサイタル ~	Rayark	MUG	售价未定
未定	世界终结之蚀（PS 商店下载）	ワ – ルド エンド エクリプス	SEGA	RPG	免费
2015 年 1 月					
15 日	恶魔恋人 血祭 V 限定版	ディアボリックラヴァ – ズ モアブラッド リミテッド V エディション	Idea Factory	AVG	6264 日元
22 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士	エスカ & ロジ – のアトリエ Plus ~ 黄昏の空の炼金术士 ~	Gust	RPG	6264 日元
22 日	艾丝卡 & 罗杰的工作室 加强版 黄昏天空的炼金术士（PS 商店下载）	エスカ & ロジ – のアトリエ Plus ~ 黄昏の空の炼金术士 ~	Gust	RPG	5562 日元
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979 日元
22 日	剑之街的异邦人 黑之宫殿（PS 商店下载）	剑の街の异邦人 黑の宫殿	Experience	RPG	5979 日元
29 日	无头骑士异闻录 扩散	デュラララ！！ Relay	角川 Games	AVG	6696 日元
29 日	无头骑士异闻录 扩散（PS 商店下载）	デュラララ！！ Relay	角川 Games	AVG	5940 日元
2015 年 2 月					
5 日	写真女友 亲吻 加强版	エビコレ フォトカノ Kiss	角川 Games	SLG	4298 日元
11 日	忧世浪士	忧世ノ浪士	Spike Chunsoft	A・AVG	6264 日元
11 日	战国无双 4– Ⅱ	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	6264 日元
11 日	战国无双 4– Ⅱ（PS 商店下载）	战国无双 4– Ⅱ	Koei Tecmo Games	ACT	5554 日元
19 日	噬神者 2 狂怒解放	GOD EATER 2 RAGE BURST	BNGI	ACT	6145 日元
19 日	薄樱鬼 随想录 面影之花	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	6264 日元
19 日	薄樱鬼 随想录 面影之花（PS 商店下载）	薄樱鬼 随想录 面影げ花	Idea Factory	AVG	5451 日元
19 日	风雨来记 3	风雨来记 3	日本一 Software	AVG	6264 日元
19 日	风雨来记 3（PS 商店下载）	风雨来记 3	日本一 Software	AVG	5142 日元
26 日	地球队长 精神迷宫	キャプテン・ア ~ ス Mind Labyrinth	BNGI	AVG	7171 日元
26 日	结城友奈是勇者 树海的记忆	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6998 日元
26 日	结城友奈是勇者 树海的记忆（PS 商店下载）	结城友奈は勇者である 树海の记忆	Furyu	ACT	6480 日元
26 日	恶魔恋人 黑暗宿命	ディアボリックラヴァ – ズ ダ – クフェイト	Idea Factory	AVG	6264 日元
2015 年 3 月					
12 日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粹	加贺 Create	AVG	7538 日元
12 日	寒蝉鸣泣之时 粹	ひぐらしのなく顷に粹（PS 商店下载）	加贺 Create	AVG	6480 日元
12 日	胜利赛马 8 2015	ウイニングポスト 8 2015	Koei Tecmo Games	SLG	6264 日元
12 日	遥远的时空中 6	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo Games	AVG	7344 日元
12 日	遥远的时空中 6（PS 商店下载）	遥かなる时空の中で 6	Koei Tecmo Games	AVG	6480 日元
19 日	缤纷世界 世界终结 重生	いろとりどりのセカイ WORLD'S END –RE：BIRTH–	Dramatic Create	AVG	8964 日元
26 日	海贼无双 3	ワンピ – ス 海贼无双 3	BNGI	ACT	7344 日元
26 日	闪乱神乐 夏日对决 少女们的选择	闪乱カグラ ESTIVAL VERSUS – 少女达の选择 –	Marvelous	ACT	7538 日元
26 日	刀剑神域 失落之歌	ソ – ドア – ト・オンライン – ロスト・ソング –	BNGI	RPG	6663 日元
26 日	刀剑神域 失落之歌（PS 商店下载）	ソ – ドア – ト・オンライン – ロスト・ソング –	BNGI	RPG	6663 日元
2015 年 4 月					
23 日	新装版 猩红帝国	新装版クリムゾン・エンパイア	QuinRose	AVG	6804 日元
2015 年春					
未定	数码宝贝物语 电脑侦探	デジモンスト – リ – サイバ – スルウ – ス	BNGI	RPG	售价未定
未定	舰队收藏 改（暂名）	舰これ改	角川 Games	类型未定	售价未定
未定	苍翼异闻录 失落的记忆	エクスプレイズ ロストメモリ – ズ	Arc System Works	AVG	售价未定
未定	学园天堂 2 双重喧嚣	学园ヘヴン 2 ~ DOUELE SCRAMBLE！ ~	Prototype	AVG	售价未定
2015 年内					
未定	最终幻想 Agito 加强版	ファイナルファンタジ – アギト プラス	Square Enix	RPG	4104 日元
未定	最终幻想 Agito 加强版（PS 商店下载）	ファイナルファンタジ – アギト プラス	Square Enix	RPG	免费
未定	伊苏最新作（暂名）	イ – ス最新作	Falcom	RPG	售价未定
未定	IA/VT 七彩斑斓	IA/VT COLORFUL	Marvelous	MUG	5184 日元
未定	Persona4 彻夜热舞	ペルソナ 4 ダンシング・オ – ルナイト	Atlus	MUG	售价未定
未定	忠臣藏 +1 V	ChuSingura46 + 1 – 忠臣藏 46 + 1– V	Dramatic Create	AVG	售价未定
未定	迷宫旅人 2–2	ダンジョントラベラ – ズ 2–2	Aquaplus	RPG	售价未定
未定	万亿魔坏神	魔坏神 トリリオン	Compile Heart	RPG	7344 日元



在诡异哥特风的外表之下，本作讲述的其实是温馨治愈向的小故事。游戏不仅合理地运用了PSV的背触、重力感应等多项功能，在玩法上也颇具新意。由于本作在动作方面基本可以说没有任何难度，再加上收集要素和解锁关卡等更为深入内容的缺乏，因此总体来看本作虽具一定可玩性，但在耐玩性上则显得十分欠缺。

MURASAKI BABY

ACT	紫宝贝			必需记忆卡
	むらさきべいびー			278MB
	SCEJA	2014年9月25日	日版	1人
零售版：–/下载版：972日元		无对应周边		对应玩家年龄：全年龄

文 库玛 美编 咕噜

上手指南

游戏操作

本作主要通过触摸屏、背触板、重力感应和左右摇杆进行操作，以下为具体的操作方法。

触摸屏操作

在游戏主菜单的“新しいゲ－ム”画面中击破气球即可开始新游戏，而之前的游戏存档会被全部消除；在“续ける”画面中，将气球送到小女孩手上即可继续游戏。

进入游戏后，拖动小女孩的左手可让其前行，拉伸得越长小女孩的行进速度就越快，拉伸过长时小女孩就会跌倒；向反方向拉伸可让小女孩转身。当小女孩来到地洞前，在触摸屏上向右划动可让小女孩进行跳跃。



点选气球可控制气球在画面中的位置，玩家有时需要将飞离的气球交还给小女孩；有时需要通过移动气球来带领小女孩飞向高处；有时则需要将气球放入机关开启前方的道路；在上方有荆棘的地方玩家需要拉低气球，以免其被戳破；此外在关卡中点击其他颜色的气球则可将其戳破并获得新的背景和能力。

路途上出现了别针怪时则需要玩家迅速点击它们来击落，以免别针怪戳破气球。



▲点击画面中的某些道具还可以将其进行移动。

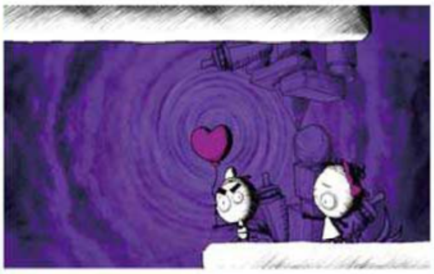
背触板操作

划动背触板可切换背景，每一种背景都有着不同的能力，某些能力需要点击背触板才可使用。



重力感应操作

在最后的关卡中，玩家需要通过反复倒置PSV才能让小女孩沿着画面上下方陆续出现的道路继续前行，不过这项能力也只有在获得了相应的背景后才能使用。



摇杆操作

当小女孩坐上跳蚤婴儿车后，玩家需要通过左右摇杆来控制婴儿车移动。左右推动左摇杆控制婴儿车的行驶方向，上下推动右摇杆可让婴儿车上升和下降，在断裂处或有阶梯处就需要通过先下降然后迅速上升的方式来让婴儿车起跳。



本文对应游戏版本：1.00

Tips: 在主菜单中，按L/R或方向键的←和→可切换菜单画面。

气球与背景

小女孩的气球

玩家需要在游戏中保证小女孩手中气球的完好，一旦气球爆裂就会导致 GAME OVER。有时会出现小女孩死亡但气球完好的情况，此时玩家只能让气球破裂从而读取最近的自动存档，继续进行游戏。

NPC 的气球

随着游戏的推进，会出现牵着各色气球的 NPC，戳破他们的气球后就会获得相应颜色背景，而每一种背景都有着特殊的能力，比如引起天气的变化、让小女孩变成小人或者将气球变为石头等等。游戏中，玩家需要根据周围环境使用不同的能力让小女孩继续前行，但是使用不当的话有时反而会让气球爆裂，导致 GAME OVER。

由于每一章小女孩会获得不同的背景，且同色背景在不同章节会有不一样的功能，因此具体的背景功能和使用方法请参考后文的流程攻略。



流程攻略

注：章节中出现的背景能力只限当前章节使用。

第一章

寂寞的章鱼男孩

小女孩醒来后四处寻找妈妈，出房间一直右行会遇到章鱼男孩，将飞离的气球交还到小女孩手上后继续右行，取下路灯并将其挂在下一个挂钩上，洞窟中的蝙蝠就会飞出，重复此步骤就可以让小女孩一直前行。



戳破章鱼男孩的红色气球，可获得红色背景。

红色背景：画面中会出现惊吓箱，点击背触板惊吓箱中的东西会跳出，将前方道路上的触手吓退。

切换成红色背景，并点击背触板，吓哭的小女孩会丢开手中的气球，将气球交还给小女孩后（注：只要气球飞离就必须将其交还给小女孩才能继续游戏，因此后文不再重复提及），走到右侧的断裂处再次点击背触板会放下前路的桥，击落沿路的别针怪后来到地洞前切换成绿色背景，并让小女孩跳过。



来到有触手伸出的地洞前，切换成红色背景并用惊吓箱吓退触手，再切换成绿色背景让小女孩跳过地洞，戳破前方的橙色气球后获得橙色背景。

橙色背景：点击背触板会刮起巨风，点击的时间越长刮风的时间也会越长。



切换成橙色背景，用风吹起灯泡即可赶走洞穴中的蝙蝠。吹走道路前方的别针怪后再切换成红色背景吓退触手。切换回橙色背景，使用风吹走前方的别针怪后，小女孩会自己进入门中。



取下房间中的灯挂到右侧的挂钩上会看到床上躺着的章鱼男孩，戳破他手中的蓝色气球即可获得蓝色背景，继续右移房间中的灯泡让小女孩前行。

蓝色背景：点击背触板会下雨，点击的时间越长下雨的时间也会越长。



出房间后切换成蓝色背景，来到岸边，点击背触板让雨水灌满河中，切换成橙色背景，用风将船吹至对岸。



切换成蓝色背景，浇灭路上着火的草丛。



在此处左手点击气球将其拉高至火苗上方，右手牵着小女孩继续前行。



进入上方有荆棘的洞穴后，用左手拉低气球的位置避免其被荆棘戳破，右手牵着小女孩前行。前方还会有着火的草丛和带刺的荆棘，重复上述的步骤调整气球的位置经过即可。



切换成蓝色背景熄灭章鱼男孩点燃的草丛，然后再切换成橙色背景吹走画面中的别针怪。



小女孩跳上木桩后切换成蓝色背景，用雨水灌满河道，水中会冒出触手抓住小女孩，此时点击触摸屏抓住小女孩的另一只手，将其向反方向拉扯即可将小女孩和章鱼男孩都拉上岸。剧情动画后小女孩与章鱼男孩告别，进入门中。

第二章 被吞食的兔子男孩



一边躲避楼上扔出的牙齿，一边继续前行。

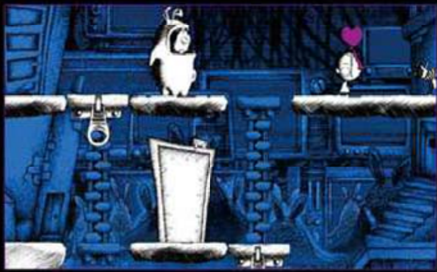


将气球放入门前的机关中开启大门。进门后按照 102→202→303 的顺序按门右上方的门铃。

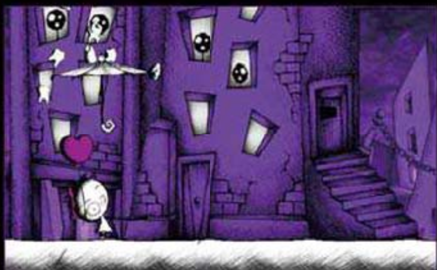


进入房间后戳破兔子身旁的蓝色气球即可获得蓝色背景。将气球交还给小女孩后，小女孩会被兔子嘴中出现的男孩吓得夺门而出。

蓝色背景：使用电视吸引兔子男孩的注意，点击背触板即可开启电视。



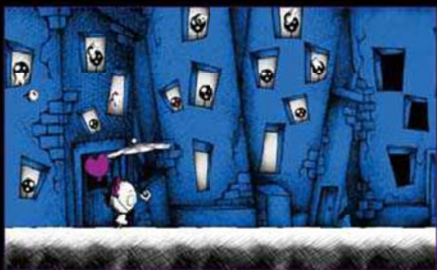
兔子男孩将猫吓走后，切换成蓝色背景，用电视吸引兔子男孩的注意然后继续前行。站上拉链电梯机关，并利用此机关来到猫的面前，然后再利用拉链电梯将兔子男孩也送至中间的平台，开启电视吸引兔子男孩的注意后走至最近的拉链电梯上，然后降下电梯并站上左侧的拉链电梯，电视播放结束后兔子男孩会自动右行吓走拦路的猫，升上拉链电梯后，再次利用电视吸引兔子男孩的注意，将气球放入其身旁的机关中，下方的门就会开启。



点选路旁的伞，一手点住伞将其一直保持在小女孩的上方，一手拉着小女孩前行。击破道路前方兔子男孩手中的灰色气球可获得黑色背景。

黑色背景：切换至黑色背景即可发现画面中的隐藏道路。

使用蓝色背景的电视吸引兔子男孩的注意，走至其右侧后切换成黑色背景继续前行，走至悬崖处再切换成其他颜色的背景。



点住路边的伞举在一路奔跑的小女孩的上方。来到猫的面前切换成黑色背景，猫会掉入地洞中，然后切换成其他颜色的背景继续前行。



来到石堆前戳破兔子男孩手中的黄色气球可得到黄色背景。

黄色背景：轻敲背触板，背景中的巨大兔子会剧烈跳动，震垮道路中间的石堆。



切换为黄色背景，利用大兔子的跳跃震垮前方道路的石堆。切换为蓝色背景吸引兔子男孩的注意，经过其身边后切换为黄色背景，此后一路利用大兔子的跳跃来为小女孩开路。期间兔子男孩一追上小女孩，小女孩就会吓得丢掉手中的气球，此时玩家只要迅速将气球交还给小女孩即可。



在悬崖边切换为黑色背景，利用拉链电梯来到上方平台。然后根据情况把背景进行来回切换。

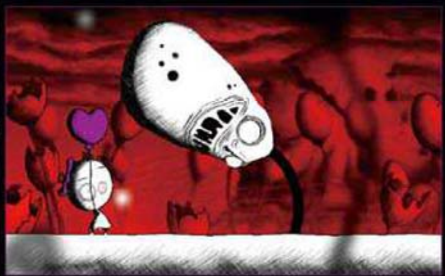


在石堆前切换成黄色背景将石堆震掉，在石头路的边缘使用黄色背景震断道路后要迅速切换成黑色背景。在悬崖前将气球放入机关中即可放下木桥，走到有牙齿丢出的房屋前切换成其他颜色的背景并看准时机通过。通过后切换成黑色背景，走至边缘处再切换成其他颜色的背景，小女孩会掉至下方的石头路上。再度切换成黑色背景将气球放入机关中，然后使用黄色背景震掉石头路让小女孩掉到桥上，切换成黑色背景拉着小女孩继续前行，并切换回其他颜色的背景小女孩就会进入门中。



进入门中的电视后拉着小女孩一直向右跑，避免小男孩被兔子吃掉，来到对面的电视前小男孩最终还是被兔子一口吞掉，小女孩成功逃脱后让其拉住求救的小男孩，并向右拖动即可将小男孩成功救出。

第二章 自恋的卷发女孩



拉着小女孩一直右行，跳过断崖处，待平台处上下移动的四脚怪爬下后再迅速通过，使用触摸屏抬起路上的石头窝瓜怪，等小女孩走至其右侧时会起风，此时让小女孩迅速返回将气球压在石头窝瓜下，避免被风吹走。继续前行，戳破树旁的灰色气球，会得到黑色背景。

黑色背景：点击背触板后气球会变成石头。



走上右侧的平台，切换成黑色背景，将气球变成石头使平台下降。路过第二只石头窝瓜后切换成黑色背景，起风后将气球变为石头。之后再切换回红色背景让小女孩继续前行。



在橡皮筋桥上切换成黑色背景，让气球变成石头。等四脚怪开始向下爬时迅速切换回红色背景，小女孩就会被弹至对面，着地后立即拉着小女孩向右走就可以躲过四脚怪。随后切换成黑色背景，起风后就将气球变为石头固定住小女孩。



来到下方后一边让小女孩向左走一边用手拉低气球的位置，避免其被上方的荆棘扎破。戳破左侧树旁的蓝色气球，获得蓝色背景。

蓝色背景：点击背触板会开始下雪，下雪时间过长的话气球会被冻住并在地上摔碎，导致GAME OVER。

原路返回至平台处，切换成蓝色背景让河水结冰，然后切换成其他颜色的背景继续前行，途中如果看到河水快解冻了就切换回蓝色背景迅速再让河水结冰。



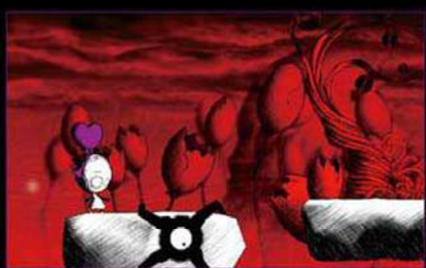
来到橡皮筋桥后切换成蓝色背景让橡皮筋结冰，然后切换成黑色背景砸断桥来到下方，去往右侧的平台的途中要小心上方的荆棘。



切换成蓝色背景让平台下方的河水结冰，然后切换成黑色背景利用石头将平台降下，让小女孩走至对岸。



站上橡皮筋桥后切换成黑色背景，利用石头压住橡皮筋的反作用力将小女孩弹至上方。使用此方法继续前行，来到平台上后使用黑色背景的能力将小女孩送至下方，继续右行，期间要小心路上的荆棘和四脚怪，点击四脚怪可暂时干扰其行动，但干扰时间非常短暂。



走出洞穴后除了要看准时机躲避四脚怪外，还需要切换成黑色背景，在起风时就将气球变为石头固定住小女孩。



操作跳蚤婴儿车将小女孩送至目的地，只要注意起跳的时机就不难通过。



进入镜中后先戳破树旁的绿色气球，获得绿色背景。

绿色背景：将小女孩变成小人，然后玩家可操作气球将小女孩送至高处或对岸。

来到有上升气流的机器前，切换为绿色背景，将气球放在气流上，气球会带着小女孩到达上方，再右移气球将其放到平台上，切换为其他颜色的背景让小女孩恢复原状。利用此方法一直前行。



利用上升气流机器将小女孩送至橡皮筋桥上，走至最右侧，切换成黑色背景利用石头的弹力将小女孩送至上方的高台。



来到悬崖边，切换成绿色背景移动气球到右侧平台上。



走上石头桥后会发生石头相继坍塌的剧情动画，然后拉着小女孩迅速向右跑，期间要注意不能让小女孩跌倒。逃到边缘后会发生剧情动画，动画后牵着小女孩继续前行，遇到石堆或断崖后都切换成绿色背景，利用气球帮助小女孩通过。



在橡皮筋桥的中间，切换成黑色背景将小女孩弹起，然后迅速切换成绿色背景将气球传送至上方。期间要小心气流上方的荆棘。



来到右侧的橡皮筋桥上后切换成黑色背景将小女孩弹至右侧的高台。

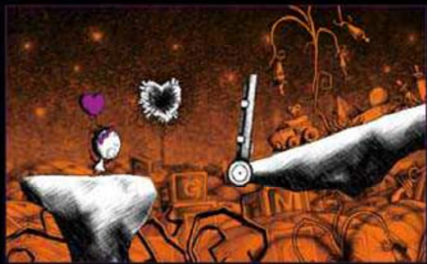


切换成绿色背景将小女孩送至对面。



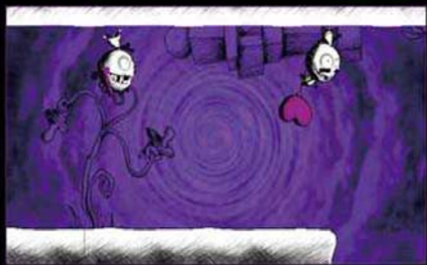
被吸入镜子后继续前行至另一侧的镜子前会看到被头发纠缠的自恋女孩。切换成蓝色背景将其头发冻住，小女孩会自动走上她的头发，然后再切换成黑色背景，用石头打断她的头发就会触发剧情动画。

第四章 互相争抢的螺丝男孩



牵着小女孩一路右行，将气球放入机关后即可放下木桥。戳破螺丝男孩手中的紫色气球后可获得紫色背景。

紫色背景：倒置 PSV 后可利用重力感应让小女孩在画面的上下两端行走。



倒置 PSV 后，小女孩和螺丝男孩都会掉到画面上方，此时螺丝男孩会抢夺小女孩的气球，根据画面中的情况，在前方没路且小女孩跑至螺丝男孩身旁时倒置 PSV 即可，注意此处不要等待太久，不然小男孩会拿出针戳破小女孩的气球。



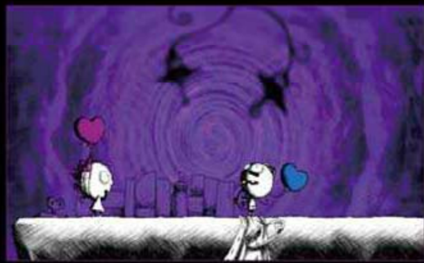
掉回地面后，为了安慰大哭的小女孩，螺丝男孩将气球交还至她的手上。拉着小女孩继续前行，达到河边后再次倒置 PSV。河中的水会因为倒灌而消失，倒置 PSV 让小女孩走河床继续前行，到达对岸后再倒置 PSV 让小女孩走上方的道路。



倒置后螺丝男孩会再度抢走小女孩的气球，此时因为上方有荆棘，因此玩家必须立即按住气球一直将其保持在下方，以免气球被荆棘戳破。



螺丝男孩将气球交还给小女孩后，使用紫色背景，反复倒置 PSV 让小女孩前行，途中会出现逐渐消失的路，因此要尽快通过。



戳破螺丝男孩手中的紫色气球后，他又会拿来一个蓝色气球，戳破后获得蓝色背景。

蓝色背景：长按背触板可汇集电流，将电流移至圆头机关处即可启动场景中的设施。



利用蓝色背景和紫色背景的能力让小女孩继续前行，途中要及时打掉别针怪。

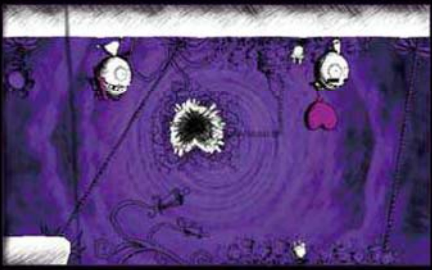


将气球放入机关中可停止道路前方汇集的电流，然后坐上鸭子船，使用电流触动机关将其送至对岸。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

将气球放入机关中，途中要及时打掉别针怪。



进入门后，切换成紫色背景，将螺丝男孩和小女孩送至上方，螺丝男孩会抢走小女孩的气球。先将气球放入机关停止电流，然后迅速拉低气球避开荆棘。



切换成紫色背景，让小女孩来到上方，站上最左侧的移动平台，切换成蓝色背景将小女孩送至上方，然后将气球放入机关，待移动平台返回原处后进入开启的门中。



将气球放入每幅画旁边的机关中，即可观看螺丝男孩的故事并解锁一个相关奖杯。



进入门后会发生螺丝男孩跑来戳破小女孩气球的剧情，小女孩的气球会开始漏气，愧疚的螺丝男孩会牵来一个绿色气球，将其戳破后会得到绿色背景。

绿色背景：为气球充气。



此后一路上只要气球变小就最好立刻切换成绿色背景为气球充气，气球中的气全部漏完的话会导致 GAME OVER，因此玩家需要根据情况及时补充气球的气体，后文将不再赘述。



站上移动平台，切换成蓝色背景，利用电流将其送至对岸。在门前先切换成紫色背景将气球放入机关中，再倒置 PSV 让小女孩来到门前。



使用紫色背景，让小女孩站在上方，在切换成蓝色背景，使用电流将左上方的移动平台送至小女孩上方，再切换成紫色背景让小女孩站上移动平台，平台会自动移到对岸。



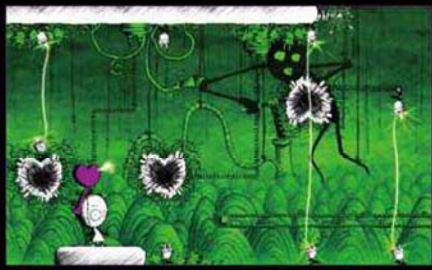
站上最右侧的路，切换成紫色背景让小女孩掉至上方，拉着小女孩进入门中。



走至最右侧，然后迅速使用紫色背景让小女孩掉落至移动平台上，期间要小心别针怪。然后通过紫色背景和蓝色背景的配合让小女孩继续前行。



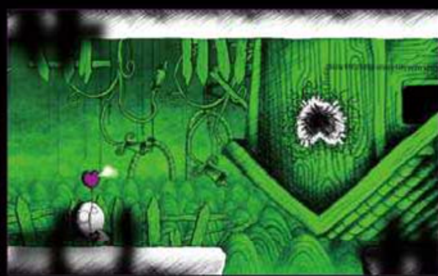
将气球放入机关后，河水会灌满河道中，坐上鸭子船并使用蓝色背景的电流送小女孩到对岸，期间要小心上方的荆棘，及时调整气球的位置。



将气球放入第一个机关后，使用紫色背景的能力来到第二道电流前，再将气球放入第一个机关即可继续前行，之后只要按顺序将气球放入前方的机关即可。来到最左侧切换成蓝色背景启动移动平台，然后迅速切换成紫色平台让小女孩站上移动平台来到对岸。



来到对岸后切换成紫色背景，螺丝男孩会继续抢走小女孩的气球，将气球一边放入机关，一边躲避上方的荆棘即可。路过第一道电流后让两人掉回至地面。



一直右行，在有机关的房前切换成紫色背景，并将气球放入机关中，房门就会开启。

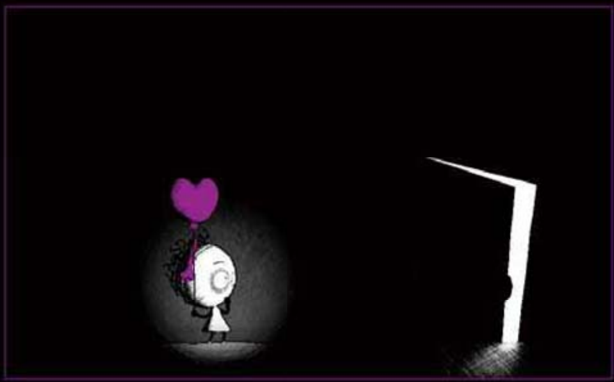


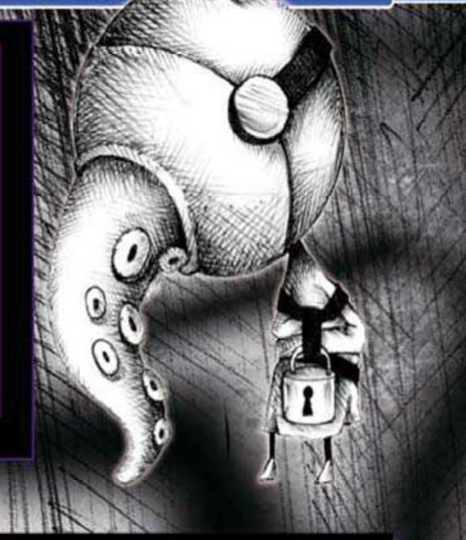
来到最右侧继续使用气球机关开门。



小男孩抢走气球后会站上机关，切换成蓝色背景，先将电流对准下方机关，然后再对准上方机关分离螺丝男孩，最后在触摸屏上右划即将其打至右方，随后会发生两个螺丝男孩和好并为小女孩补好气球的剧情动画。

进入门后拉着小女孩一直往右走，每一座门前还会出现每一个NPC的相关动画，来到最后的门前小女孩会找到自己的妈妈，游戏也宣告通关。





奖杯攻略

本作全部为流程奖杯，只有“彼らは仲良しにはなれない……”这个奖杯除外，如果不用小女孩的气球点亮画旁的机关的话就无法看到，不注意的话有可能会错过。最后的金杯需要不跳ED，ED播放完后即可获得。

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
11	5	5	1	0

全奖杯难度	1/10
全奖杯所需时间	2小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

彼女は自分の发に支配されてる！（铜杯）
取得条件： 观看完卷发女孩居住洞窟中的所有照片

彼らは仲良しにはなれない……（铜杯）
取得条件： 观看完螺丝男孩家中的照片

…ママ?（铜杯）
取得条件： 完成序章

タコボ-イ、君は自由だ！（铜杯）
取得条件： 将章鱼男孩从面罩下解放出来

パ-マガ-ル、君は自由だ！（铜杯）
取得条件： 将卷发女孩从头发的纠缠中解救出来

ネジネジボ-イズ、君たちは自由だ！（铜杯）
取得条件： 让螺丝男孩获得自由

…ママ！（铜杯）
取得条件： 找到妈妈

彼は放っておかれたい（铜杯）
取得条件： 观看章鱼男孩家的所有照片

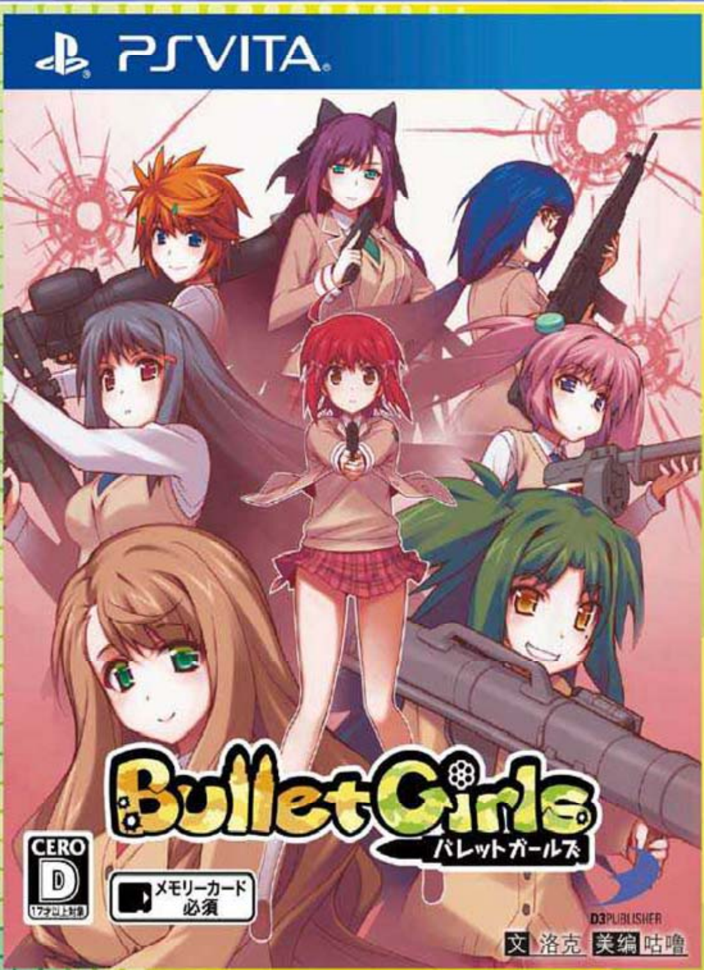
彼は生きたまま食べられちゃった！（铜杯）
取得条件： 观看兔子男孩家中的照片

バニ-ボ-イ、君は自由だ！（铜杯）
取得条件： 将兔子男孩从兔子的口中解救出来

むらさきべいび-（金杯）
取得条件： 观看完《紫宝贝》的ED



FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE



文 洛克 美编 咕噜

ACT	枪弹少女		必需记忆卡
	バレットガールズ		891MB
D3 Publisher	2014年8月21日	日版	1人
零售版：7344日元/下载版：6804日元	对应PSV TV	对应玩家年龄：17岁以上	

说起有“爆衣”元素的绅士向游戏，相信不少掌机玩家第一时间都会想到毫无节操可言的《闪乱神乐》，不过下面要为大家介绍的是另一款原创作品——《子弹少女》。本作由“《梦幻俱乐部》系列”的开发商D3 Publisher研发，除了女生们身上越打越少的衣服外，还有福利满载的“拷问”环节，各位绅士不要错过。

系统指南

基础操作

按键	普通界面	战斗
方向键↑	移动光标	将当前视角切换为角色正面
方向键↓	移动光标	将当前视角切换为角色背面
方向键←	移动光标	向左边移动视角
方向键→	移动光标	向右边移动视角
左摇杆	移动光标	角色移动
右摇杆	转动角色建模	移动视角、移动准星
L	向左转动角色建模、隐藏对话框	瞄准
R	向右转动角色建模、快进对话	射击
□	调出简易设置界面	装填子弹
×	取消、隐藏对话框、返回上层界面	翻滚回避
○	确定	场景互动、跑步
△	–	切换武器
START	开启菜单、跳过对话	开启菜单
SELECT	返回标题画面	使用回复道具

射击

游戏的基础操作和普通的FPS并没有太大区别，采用L键瞄准、R键射击、右摇杆操作准星。本作也同样存在爆头的设定，攻击敌人的头部位置能对其造成大量伤害，通常的杂兵往往1～2发子弹即可搞定。由于是一款以卖肉为主的游戏，本作对爆头的判定并不严谨，只要准星不偏得太夸张都能将敌人爆头。通常在远距离放冷枪时，爆头是最为优先考虑的手段。



回避

按下×键角色会使出滚翻的回避动作，期间处于完全无敌的状态，除了用来躲避敌人的攻击外。在被敌人包围的场合下回避更是保命神技——先利用连续回避躲避攻击，再趁敌人装弹的时候将其逐个消灭。

在回避的同时按下R键，角色会自动瞄准敌人并发动攻击，可以在躲避的同时进行反击。回避射击是接近战中最常用的手段，需要注意的是射击的过程中并非无敌，此时很容易遭受敌人的反击，如果情况不妙要多用回避保护自己。



跑步

在移动中配合○键可让角色快速跑动，不过在跑动的过程中视角无法跟着角色移动，导致很难看清前面的状态。此时可以采用“C手”操作——左手大拇指在推动左摇杆的同时，用食指不断按方向键的↑将视角保持在正前方，不过这个操作比较伤手。值得一提的是，在被敌人瞄准的情况下，使用跑动很难躲过敌人的攻击，还是有无敌判定的回避比较靠谱。

场景互动

按下○键还可以和周围的场景进行互动，例如利用一些物体登上更高的平台；将柱子、围墙当做掩体阻挡敌人的子弹；甚至是利用草丛等障碍物匍匐前行，躲过敌人的视线。能够互动的场景一般在地图上会以黄色的标志显示出来。



装填弹药

在按下□键或是子弹打光的场合下，角色会为当前的枪支装填弹药。此时是角色最为脆弱的时候，不仅无法跑步，一旦被敌人打出硬直（爆衣）或是使用回避功能，都会导致装填失败而需要重新装填。因此最好将附近的敌人清光再装填弹药，或是找一个能保护自身的掩体。



接近攻击



按下 R 键 + ○键、或是在跑动中按下R键均能使出近战攻击，能将敌人踢倒在地。由于攻击力不高的关系缺乏实用性，往往用于开箱子或是在跑路的时候让前方敌人处于硬直状态。

进阶知识

武器



武器是本作的灵魂，共分为手枪（**ハンドガン**）、来福枪（**アサルトライフル**）、霰弹枪（**ショットガン**）、火箭筒（**バズ－カ**）和手榴弹几种类型，每种枪根据攻击力大小分为 LV1 ~ LV3 三个阶段。在游戏初期只会开发 LV1 的枪械，必须在拷问环节中取得高评价（B ~ S）才能获得高等级枪械的购买权限。所有枪械中最为实用的是来福枪类中的 89 式 5.56 小铳 -R，该枪不仅攻击力不俗，且拥有 30 发的弹夹容量，射程也令人满意。本枪需要将神代海凪的拷问打到 A 评价才能开发 LV3 的购买权限，推荐大家尽早打出。

此外，每名少女都有自己擅长和不擅长的枪械种类，对枪械的性能有轻微影响。例如主角擅长手枪系武器，对来福枪和霰弹枪就比较苦手。

爆衣系统

本作的一大噱头，战斗中攻击敌人的身体即可将其衣服打爆，根据攻击力不同衣服的受损程度也会有一些差别。衣服分为上半身和下半身，区别自然在于是露出“欧派”还是“胖次”，使用手榴弹和火箭筒则可以快速把全身的衣服扒光。我方在战斗中遭受攻击同样会被爆衣，同时角色会进入硬直状态，此时若再被爆衣很可能会在原地被活活屈死。因此被爆衣的时候可别光顾着享受福利，必须马上利用回避让自己处于一个较为安全的状态。



由于本作的敌人千篇一律（脸长得完全一样），加上爆衣动画无非就是那几种，看腻爆衣动画的玩家可以在设置中关闭相关特效，能使游戏过程流畅不少。

拷问训练



实打实的福利项目，击败 BOSS 之后可以进入拷问的小游戏，按 R 键可更换对方的姿势。拷问过程中会出现红、蓝、紫、绿四种判定框，玩家需要利用四种道具（对应△○ × □四个按键）不断点击判定框取得分数，不同的拷问道具所增加的得分也有一定区别，分数越高过关后的评价越高。其中红和蓝分别对应 BAD 和 GOOD 两条心情槽；紫色框能同时增加两条槽的能量；绿色框则是随机增加一种能量槽。

在初期玩家只有**ツンツン**、**サワサワ**、**ナデナデ**和**ペシペシ**四种道具，靠触摸一次加 10 ~ 15 的分数是很难获得高评价的，因此前期的拷问环节大可以敷衍了事，等后期入手一次能增加 30 点以上的道具时再来挑战高评分。此外，DLC 中的“猫の手（大）”不仅能立刻打掉判定框，且必定能取得 50 分，是拷问环节的神器，推荐没耐性的玩家购买。

拷问道具一览

道具	Bad	Good	Excellent	获得条件	备注
ツンツン	12	12	12	初期默认装备	–
サワサワ	10	10	15	初期默认装备	–
ナデナデ	10	15	10	初期默认装备	–
ペシペシ	15	10	10	初期默认装备	–
モミモミ	10	30	25	火乃木彩的拷问训练获得 S 评价	–
ちくわ（小）	15	15	15	第三章完成后开放购买	让角色含住后攻击力 +5
ちくわ（大）	15	15	15	第七章完成后开放购买	让角色含住后攻击力 +10
なっとう	20	10	10	第一章完成后开放购买	–
ハケ	10	20	10	第三章完成后开放购买	–
あいつ！？	35	10	10	第七章完成后开放购买	–
キノコ	10	10	35	第四章完成后开放购买	–
みずでっぽー	20	20	10	第五章完成后开放购买	–
チョコバナナ（小）	15	15	15	第六章完成后开放购买	让角色含住后时间停止 10 秒
猫の手（小）	10	35	20	第五章完成后开放购买	–
チョコバナナ（大）	25	25	25	花费 200 日元在 DLC 中购买	让角色含住后时间停止 30 秒
ブルブルするやつ	15	15	20	区域 2 的高度任务获得 S 评价后开放购买	–
猫の手（大）	50	50	50	花费 200 日元在 DLC 中购买	最强道具、轻松征服任何一个女人

衣服

衣服是游戏中的收集要素之一，基本通过在拷问环节获得 S 评价的方法获得。在出击前玩家可在菜单中设置角色装备的服装，不过衣服只有外观的差异，对角色的能力没有影响。

衣服一览

衣服	开放条件	所需货币
制服（ブレザ－）	初期默认装备	–
制服（カ－ディガン）	完成第三章	–
制服（ベスト）	初期默认装备	–
制服（特别仕样）	天峰咲姬的拷问训练获得 S 评价	4000
战斗服（ノ－マル）	完成第一章	2000
战斗服（レジェンド）	初期默认装备	–
上官の制服（グリ－ン）	木住野玲美的拷问训练获得 S 评价	6000
上官の制服（ホワイト）	土居内麻衣的拷问训练获得 S 评价	12000
体操着（レッド）	完成第二章	2000
体操着（ネイビ－ブル－）	高梨月代的拷问训练获得 S 评价	10000
スク－ル水着（ネイビ－ブル－）	完成最四章，使用后无法装备内衣	6000
メイド服（ブラック）	完成最七章	10000
メイド服（ブラウン）	金园优理奈的拷问训练获得 S 评价	14000

内衣



和衣服不同，内衣拥有各式各样的能力，例如增加角色的体力、攻击力或是防御力，对战斗十分有帮助。获得内衣的方法有三种：①完成章节后开发购买权限；②打爆敌人的衣服，推荐使用手榴弹和火箭筒来完成爆衣；③在拷问训练获得 S 评价。下面列出全部内衣的获取方法，由于胸罩和内衣的获得方法完全一样，这里便不再赘述。

内衣	开放条件	所需货币	能力
シンプル系			
あやちゃん	初期默认装备	-	手枪系攻击力+0.15
かなちゃん	第一章任务A的杂兵掉落	10	最大HP+40
ゆいちゃん	第六章任务A的杂兵掉落	300	手榴弹系攻击力+0.15
ゆかちゃん	第四章任务C的杂兵掉落	50	最大HP+80
あおいちゃん	第六章任务A的杂兵掉落	300	霰弹枪系攻击力+0.15
あいちゃん	第三章高度任务的杂兵掉落	300	手榴弹系攻击力+0.15
まりなちゃん	第六章任务A的杂兵掉落	300	最大HP+150
ようこちゃん	第七章任务A的杂兵掉落	300	来福枪系攻击力+0.15
れいなちゃん	第一章高度任务的杂兵掉落	50	最大HP+80
はるかちゃん	第五章任务A的杂兵掉落	100	最大HP+120
みなこちゃん	第一章任务A的杂兵掉落	10	最大HP+40
あやひちゃん	第五章高度任务的杂兵掉落	300	火箭炮系攻击力+0.15
みやびちゃん	第五章高度任务的杂兵掉落	100	最大HP+120
めぐみちゃん	第七章高度任务的杂兵掉落	3000	全部武器的攻击力+0.1
ボーダー系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
ゆりなちゃん	完成金园优理奈的拷问训练	-	霰弹枪系攻击力+0.15
ももこちゃん	第六章任务A的杂兵掉落	50	最大HP+80
あずさちゃん	完成第七章高度任务	300	最大HP+150
アニマル系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
れみちゃん	完成木住野玲美的拷问训练	-	火箭炮系攻击力+0.15
まあさちゃん	第四章任务C的杂兵掉落	50	最大HP+80
ゆうこちゃん	完成第四章高度任务	300	来福枪系攻击力+0.15
キュート系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
つきよちゃん	完成高梨月代的拷问训练	-	来福枪系攻击力+0.15
あさみちゃん	第三章任务B的杂兵掉落	100	最大HP+120
かおりちゃん	完成第二章高度任务	10	最大HP+40
ドット系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
さきちゃん	完成天峰咲姬的拷问训练	-	霰弹枪系攻击力+0.15
みさとちゃん	完成第五章高度任务	300	火箭炮系攻击力+0.15
るみちゃん	第一章高度任务的杂兵掉落	300	手榴弹系攻击力+0.15
オシャレ系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
みなぎちゃん	完成神代海凪的拷问训练	-	来福枪系攻击力+0.15
ななこちゃん	完成第四章高度任务	50	最大HP+80
スポーティー系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
あきちゃん	完成早乙女阳希的拷问训练	-	火箭炮系攻击力+0.15
ちなみちゃん	完成第一章高度任务	300	手枪系攻击力+0.15
セクシー系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
まいちゃん	完成土居内麻衣的拷问训练	-	手枪系攻击力+0.15
みかこちゃん	完成第六章高度任务	100	最大HP+120
Tバッグ系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
めいかちゃん	完成火乃本彩的拷问训练	-	手枪系攻击力+0.15
りさこちゃん	第一章任务A的杂兵掉落	10	最大HP+40
アダルト系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
ふみえちゃん	第六章任务A的杂兵掉落	300	手枪系攻击力+0.15
しずかちゃん	第七章任务B的杂兵掉落	3000	全部武器的攻击力+0.1
メイド系			
内衣	开放条件	所需货币	能力
よしのちゃん	第七章任务C的杂兵掉落	300	霰弹枪系攻击力+0.15
まりこちゃん	第一章任务A的杂兵掉落	10	最大HP+40

S评价

过关之后系统会根据玩家的表现给予评价，影响评价的要素主要有三点：1. 过关时间；2. 我方衣服的破损程度；3. 打爆多少件敌人的衣服。

在实际游戏过程中，对评价影响最大的是过关时间，如果在远处一枪枪慢慢爆头将很难取得 S 评价。由于任务可以反复挑战，建议在取得高等级的武器和装备之后再挑高度任务的 S 评价。



特别任务

类似其他游戏中的挑战模式，一共存在 15 个任务，在完成当前任务后自动进入下一个挑战任务，敌人的能力也会越来越强。



流程攻略

第一章 待ちに待った夏季合宿が始まったぞ

简易任务 A

任务条件：到达指定地点

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：首个任务难度自然不高，只要前往地图下方的指定地点便能过关。一路上的敌人不仅分散，而且火力不高，即便是冲上去火拼也不会有什么生命危险。

简易任务 B

任务条件：收集 5 个道具

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：从本关开始敌人数量有所增加，并且会以两人一组的小队出现，若再像第一关那样冒冒失失冲杀出去很容易被当场扒光，最好把墙壁当做掩体并逐个击破。道具的位置分别在地图的左下（2 个）、中间庭院（2 个）和右下的走廊。

简易任务 C

任务条件：全灭敌人

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：顺着地图一路前行，击破敌人后在前方会出现新的敌人。由于战斗的场地比较空旷，建议不要和敌人做过多的纠缠，尽量爆头快速结束战斗。

高度任务

任务条件：到达指定地点→全灭敌人→干掉 BOSS 阳希

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：①初期的任务要求玩家前往地图左上方的指定地点，一路上会遭遇不少杂兵干扰，尽量在远处爆头解决。值得注意的是山崖上的火箭筒兵，不要被 RPG 打到。

②到达目的地后，周围会出现大批敌人，不要惊慌，这些敌人的视野范围很小，推荐退到断崖处一个个解决。全灭敌人后 BOSS 阳希登场，注意她没有硬直，好在其使用的火箭炮的攻击间隔较长，推荐选用霰弹枪，配合回避功能不久便能结束战斗。



第二章 寂しがり屋のお触り魔女

简易任务 A

任务条件：全灭敌人

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：想达成目的必须将地图跑一遍，从本章开始敌人的血量有明显的提升，就算是打中头部也要 2 ~ 3 枪才能解决，因此需要和时间赛跑。注意不少敌人会藏在房子里放冷枪，推荐碰面后立刻使用回避射击，或是趁敌人还处于整备状态时爆头解决。此外，在一些狭隘的路段和房间中使用手榴弹会产生意想不到的效果。

简易任务B

任务条件：收集道具

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关场景很大，道具主要分布在地图中部和右下位置。建议先前往地图上方，通过木板把屋顶的道具回收后再去扫荡地面的资源。在搜索过程中要注意屋子，不少地方藏有放暗枪的敌人。

简易任务C

任务条件：保护集装箱

失败条件：集装箱被破坏、角色死亡

要点解析：第一个防御任务，需要保护空地上的蓝色集装箱不被四面八方扑来的敌人破坏。虽然任务目的是保护集装箱，但这皮糙肉厚的箱子实在用不着玩家照顾，反而可以故意让敌人攻击箱子，自己则藏在后面放冷枪爆头。

高度任务

任务条件：保护集装箱→干掉BOSS月代

失败条件：角色死亡、集装箱被破坏

要点解析：①第一部分的任务要保护分布在各处的六个集装箱，和“简易任务C”中的打法一样，多利用集装箱充当炮灰可大幅减少自身的生存压力。注意有部分敌人会在屋顶和一些隐蔽的地方放冷枪，和大部队战斗前最好先清理掉这些敌人；

②保护完六个集装箱后，在地图最下方进入与BOSS月代的战斗。和第一章的阳希不同，使用冲锋枪的月代不仅攻击力不容小视，攻击速度也很快，在战斗时要多利用回避射击和她迂回。尤其在装填弹药的时候要小心，月代的攻击一发将近200的威力，一旦被打中很容易陷入连续硬直中，最好利用回避拉开距离，找个安全位置再进行弹药的装填工作。

第三章 降临！猫魔王！？

简易任务A

任务条件：击破战车

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关将面对敌方的重型兵器——战车，和普通敌人不同，战车会以固定的路线在地图中不断地绕圈，我方要做的便是紧随其后发动攻击。追击过程中要留意战车的反击，虽然它的攻击间隔长且容易躲避，但一发破衣的威力也不容小视。值得一提的是，无论从哪个方向触碰到战车都会立刻毙命，战斗时最好保持一定距离。除了冲锋枪外，也可以考虑使用单发威力高的火箭筒，不过火箭筒的发射速度太慢很容易射失，攻击时要算好战车移动的提前量。

简易任务B

任务条件：破坏敌人的集装箱

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：整体难度不高，虽然集装箱旁边有不少敌人防守，但我方完全可以在远处放冷枪搞定周围的敌人和集装箱，没有冲上去火拼的必要。冲锋枪依旧是本关的主力武器，一排弹夹足够打爆目标。

简易任务C

任务条件：到达指定地点

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：目标地点在地图右上方，由于必经之路被障碍物阻挡的关系，我们需要从地图左下方绕路前行，一路上的敌人体力不多，完全可以在远处通过狙击枪爆头解决。

高度任务

任务条件：收集七个道具→干掉BOSS玲美和战车

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：①迄今为止最难的一关，难点主要在于关卡中会出现大量敌人，并且干掉之后会在极短时间内刷新，十分考验玩家的自保能力。第一个地图的三个道具分别位于在左下、右下和中庭，除了要小心道具附近的守卫兵外，一直处于游动状态的巡逻兵110也拥有不俗的火力，最好不要招惹，收集全部道具之后从地图上方的走廊进入第二区域。

②本区域的难点在于体育馆的两个箱子，在最上方的左右两处会不断刷出两人一组的敌人增援，而且火力不低。建议先在门口搞定敌人的初期配置，之后敌人会以“右→左”的顺序刷出增援，比较稳妥的方法是先干掉一批增援，之后趁增援未刷新的空档回收道具，之后再利用回避和掩体撤出体育馆。至于右边的两个道具回收难度较低，在门口将敌人全灭即可。

③回收全部道具之后需要同时面对战车和BOSS玲美，此时注意不要在体育馆门口附近停留，否则会不断刷出三名手持火箭筒的杂兵，到时候场面可就“热闹”了。战斗时建议优先解决血量少的玲美，不过要小心战车的干扰，这辆战车会一直顺着跑道绕圈。为了防止被偷袭，最好让玲美和战车都保持在我方的可视范围内，解决玲美后战车只不过是个会移动的靶子。

第四章 孤高の“四弾丸”の“将”

简易任务A

任务条件：守护集装箱

失败条件：角色死亡、全部集装箱被破坏

要点解析：第四章的三个任务难度都不高，相信经历过第三章洗礼的玩家都会觉得本章的难度和“度假旅游”差不多。集装箱一共有三处，分别位于地图上方、下方和右方，虽然任务要求玩家守住任意一个集装箱便算过关，但想要取得高评价还是尽量守住全部的箱子。由于敌人的火力十分分散，加上会优先攻击集装箱，因此我方完全不必担心人身安全。

简易任务B

任务条件：收集五个道具

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关的地图比较大，前进时尽量多转动视角，以免遗漏道具。建议由上至下的顺序进行回收，五个道具的位置分别是：①初始地点旁两名火箭兵的后方；②地图最上方；③2号道具的附近；④地图中间；⑤地图左下方。

简易任务C

任务条件：破坏三个集装箱

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：任务开始后不要贸然前进，在操场的楼梯附近会刷出一辆配置机关枪的装甲车，稍不注意便会被其秒杀，建议躲在暗处解决掉。三个集装箱分别位于操场和体育馆内，均可以在超远距离放冷枪解决，没必要冲上去正面冲突。

高度任务

任务条件：在保护集装箱的同时破坏敌人的集装箱→干掉BOSS神代海凪

失败条件：时间耗尽、角色死亡、集装箱被破坏

要点解析：虽然神代自作聪明的在集装箱旁边配置了两辆战车，但这完全无法阻挡我们在远处放冷枪的热情。但注意不要打的太High忘记防守导致任务失败，当通讯员出现时便代表自家遭到敌人的袭击，应尽早回防。解决右边的三个集装箱后BOSS神代海凪登场，由于她一心盯着我方的集装箱打，因此这场BOSS战完全是双方在比拼火力，瞄准她的头部使劲轰吧！

神代海凪能解锁高等级的来福枪，对今后的战斗效率有巨大提升，建议把她的拷问等级至少打到A。





第五章
“スイーツ☆が～るず”の战士

简易任务A

任务条件：破坏全部集装箱

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本章的关卡都有重型兵器登场，携带一个高威力的火箭筒能让战斗轻松不少。本任务的敌兵不多，集装箱也都在非常显眼的位置，惟一需要注意的便是盘旋在空中的直升机，虽然这个大铁片攻击频率不高，但一发足以致命，最好找个山体当做掩护慢慢在远处解决目标。

简易任务B

任务条件：击破战车

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关没什么难度，能对我方造成威胁的并非那辆只会顺着跑道绕圈的战车，而是不断刷新的杂兵，记得将先将附近的敌人干掉再和战车周旋。

简易任务C

任务条件：全灭敌人

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：顺着地图一路向下即可遇到全部杂兵，惟一需要注意的是有些路段会有敌人在屋顶放冷枪，和敌方地面部队配合的情况下对我方颇有威胁，最好提前清理掉。干掉初期配置的杂兵之后地图上方会出现装甲车，利用掩体解决吧！

高度任务

任务条件：破坏敌人的集装箱→击毁直升机→打败BOSS天蜂咲姬

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：①初期还是玩家们熟悉的拆箱子任务，不过本次一旦攻击箱子，附近就会刷出两人一组的防御小分队，虽然她们的火力不高，但还是有点烦人，推荐在远处或是绕圈干掉箱子。

②破坏全部集装箱后直升机在地图左下角刷新，和其他载具一样，直升机的攻击方式也十分单一，看到机头对准我方就是开炮的预兆，提前回避即可躲过攻击。

③BOSS天蜂咲姬没什么出众的能力，多用回避射击便能将其玩弄于鼓掌。不过在她的头顶上盘旋着一架直升机助战，一旦我方走出台阶便会发动攻势，因此最好把战场控制在楼梯附近，通过“回避下楼梯→瞄准射击→回避返回楼梯”的方法战斗。

第六章
迷える“妖艳の弹丸”

简易任务A

任务条件：全灭敌人

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：非常考验玩家回避水平的任务，场景被限制在很小的范围内，从地图下方和右方会不断刷出敌人，如果火力不足很容易被敌人包围。战斗时多使用回避射击快速削减敌人数量，并活用回避和掩体在装填弹药时确保自身的安全。注意最后两边会同时刷出一辆装甲车，不要被压到。

简易任务B

任务条件：到达指定地点

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：异常艰难的一关，玩家需要前往数个指定地点回收道具，且必经之路尽皆有重兵把守，如果一个个敌兵都理会很容易导致时间不足，最好利用房屋为掩体避开一些不必要的战斗。最后一个地点需要从旁边的屋顶跳过去，若时间不够可以忽视旁边的两个火箭筒杂兵。

简易任务C

任务条件：收集五个道具

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关虽然敌人不多，但地形复杂，加上存放目标的箱子有很多假货，因此时间非常紧，特别是地图下方的一段区域中存在很多岔路，建议在跑动的过程中不断按方向键↑切换视角，能节约一点时间。



高度任务

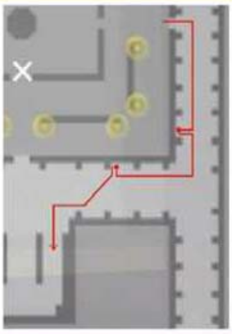
任务条件：到达指定地点

失败条件：时间耗尽、被敌人发现

要点解析：①丧心病狂的一关，我方不能被敌人发现，必须避开敌人的视线前往目的地。第一个目标非常简单，趁体育馆门口的敌人转向时一口气冲刺过去即可，不过要小心别冲过头，否则会被楼梯右上方的敌人发现。触发第一个目的地后楼梯上方的敌人会开始迂回巡逻，先躲在房子背后，等其背对我方时一口气冲过去进入学校内部。

②学校内部需要依靠走廊两边的柱子隐藏自己，中庭是最难的部分，必须利用草丛的“匍匐前进”躲开敌人的侦查，起身时注意巡逻的110，确保敌人背对我方再起身前往下一处草丛。值得一提的是，中间玩家会遇到BOSS麻衣，不过她目前是个“睁眼瞎”，直接从其面前走过即可。

③取得第四个道具之后重新进入学校内部，由于门口附近有一名巡逻队员的关系，不要走得太急，在门口通过掩体躲好。此处的难点在于两个110会在拐角处碰头，需要耐心得在柱子后面等待她们分开，建议根据图中所示的路线前进。



第七章
“明けの明星”と“宵の明星”

简易任务A

任务条件：到达指定地点

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：本关难度不高，不过因为路障的关系，前往指定地点必须从中庭绕路。由于中庭部署有大量敌人，最好先在门口清掉一部分敌人。

简易任务B

任务条件：击毁直升机

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：目标直升机会一直围着地图绕圈，比较快捷的方法是站在地图左上角等待它盘旋归来，只要别射失太多子弹，几轮便能结束战斗。

简易任务C

任务条件：保护集装箱

失败条件：集装箱被破坏、角色死亡

要点解析：需要保护的六个集装箱集中在地图右侧，两辆战车全部皮糙肉厚根本打不爆，完全不用理会，集中精神对付不断从两侧刷新的杂兵即可。

高度任务

任务条件：到达指定地点→收集全部道具→击败BOSS优理奈

失败条件：时间耗尽、角色死亡

要点解析：①第一部分是与红色战车的战斗，这里有个小窍门——直接跑到战车背后，这样不仅可以利用庞大的车身阻挡敌人的子弹，也能很方便地躲避战车的攻击。惟一要注意的便是战车的耐久度每到一个阶段便会移动地点，站在后面的时候注意不要被碾到。

②第二部分需要收集散落在各处的道具，由于这个区域的敌人会不断刷新，因此最好不要在一个地方长时间地停留。开场后不用理会轰炸机，优先干掉右上方的两名狙击手并取得道具。左边三名手持霰弹枪的敌人，比较麻烦，建议先在右边的平台上利用地形优势解决两名，再使用回避射击干掉最后一个。

③取得第二个道具后不要急着跳下去，下方的平台有三名敌人埋伏，可以先用手雷轰飞一名敌人，趁敌人还处于硬直的时候利用回避射击解决。之后的几批敌人由于战斗场景变得空旷，因此没什么难点，利用距离优势配合回避射击即可解决。

④和BOSS优理奈的对决先把空地上的三名狙击手干掉，注意空地外的敌人会无限刷新，战斗时切勿跑出空地范围，一旦招惹到其他杂兵估计只有重来的份了。优理奈使用的是近距离有优势的霰弹枪，只要控制好战斗距离，我方几乎不会受到什么太大的伤害。



奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	37	铜杯	14	银杯	19	金杯	3	白金	1

白金杯难度	4/10
白金杯所需时间	25 小时
在线奖杯	无
最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无



1. 本作奖杯的难点主要集中在全部高度任务 S 级评价，建议在一周目的时候先不用理会高度任务，将主线模式通关。
2. 完善拷问模式相关的奖杯，S 评价的要求是将 GOOD 槽和 BAD 槽蓄满，并且评分高于 15000 分，在不购买神奇猫爪按摩棒的情况下，竹轮（**ちくわ**）是挑战 S 级评分的有利道具，特别是大型的可以增加 10 点得分，配合能停止 10 秒时间的**チョコバナナ**（小），取得高分并不难。
3. 解决拷问模式后可以购买 LV3 的武器，挑战高度任务 S 的奖杯吧。S 评价的判定条件在系统篇中已有说明，通常来说只要剩余时间不低于 30%，并且尽可能地打烂敌人衣服，不要爆头或者只打掉上半身的衣服，这样几乎没有得分，推荐多使用手榴弹和火箭筒把敌人的衣服直接轰烂。
3. 接着搞定特殊任务的三个奖杯，由于出现的任务种类完全随机，所以能否顺利通过也考验玩家的人品。其中最困难的任务是全灭敌人，尽量多使用手雷开路。
4. 刷出各类服装的购买权限，记得必须将杂兵的衣服全部打破才能得到新内衣。
5. 刷钱购买服装，推荐在第六章的高度任务刷，进去后直接和第一个杂兵碰头故意失败并重复挑战。

バレットガ-ルズ（白金）
奖杯说明：获得其他所有奖杯

レンジャ-部员（铜杯）
奖杯说明：完成第一章的简易任务

雄健の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第一章

幻惑の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第二章

狂气の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第三章

冰刃の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第四章

微笑の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第五章

妖艳の弹丸（铜杯）
奖杯说明：完成第六章

雷鸣の弹丸（银杯）
奖杯说明：完成第七章

烈火の弹丸（铜杯）
奖杯说明：在特别任务中连续完成 5 个任务

岬守の八弹丸（银杯）
奖杯说明：在特别任务中连续完成 10 个任务

传说のレンジャ-（金杯）
奖杯说明：在特别任务中连续完成 15 个任务

今年もこんがり小麦色に染めるぜ！（银杯）
奖杯说明：在第一章的高度任务中获取 S 评价

さ、寂しいんじゃないわよ！（银杯）
奖杯说明：在第二章的高度任务中获取 S 评价

ぱれっとにゃ-るず（银杯）
奖杯说明：在第三章的高度任务中获取 S 评价

斩るっ！（银杯）
奖杯说明：在第四章的高度任务中获取 S 评价

ふにゅううううう～！（银杯）
奖杯说明：在第五章的高度任务中获取 S 评价

ようこそ、我が"レンジャ-部"へ（银杯）
奖杯说明：在第六章的高度任务中获取 S 评价

プリン・ア・ラ・モ-ドです（银杯）
奖杯说明：在第七章的高度任务中获取 S 评价

传说のバレットガ-ル（银杯）
奖杯说明：早乙女阳希的拷问训练获得 S 评价

寂しがり屋のお触り魔女（银杯）
奖杯说明：高梨月代的拷问训练获得 S 评价

猫魔王（银杯）
奖杯说明：木住野玲美的拷问训练获得 S 评价

双天一流（银杯）
奖杯说明：神代海凪的拷问训练获得 S 评价

スイ-ツ☆が～るず（银杯）
奖杯说明：天峰咲姬的拷问训练获得 S 评价

チ-ト巨乳（银杯）
奖杯说明：土居内麻衣的拷问训练获得 S 评价

スタ-ファイブ（银杯）
奖杯说明：金园优理奈的拷问训练获得 S 评价

ラストピ-ス（银杯）
奖杯说明：火乃本彩的拷问训练获得 S 评价

岬守の战姬（铜杯）
奖杯说明：收集所有的武器

衣装の魔术师（铜杯）
奖杯说明：收集所有的服装

おブラの兵士（铜杯）
奖杯说明：收集 20 种胸罩

おブラの上官（银杯）
奖杯说明：收集 30 种胸罩

おブラの将军（金杯）
奖杯说明：收集所有胸罩

おパンツの兵士（铜杯）
奖杯说明：收集 20 种内裤

おブラの上官（银杯）
奖杯说明：收集 30 种内裤

おパンツの将军（金杯）
奖杯说明：收集所有内裤

拷问训练の达人（铜杯）
奖杯说明：收集全部拷问道具

モミケ-ションの神（铜杯）
奖杯说明：摸胸 1000 次



文 格兰霍特团长 美编 sienna

ACT	Velocity 2X			剩需记忆卡
	Velocity 2X			751MB
	FuturLab	2014年9月4日	港版	1人
零售版：-/下载版：155港币		无对应周边	对应玩家年龄：10岁以上	

在PSP版《Velocity》、PSV版《Velocity Ultra》都相继获得好评后，《Velocity 2X》也于9月登陆了PSV和PS4平台。游戏中玩家将会在飞行射击和横版过关两种模式中穿插，操作女主角解开星际关卡中的各类谜题。简洁明快的风格，大量的谜题、关卡以及丰富的动作要素都保持了系列一贯的优秀素质。本作一经发售就对PS+会员提供免费游玩，不过截稿前港服还没有开放DLC下载，本文也只针对游戏本体内容进行介绍。

系统解说

基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	选择/移动
右摇杆	（飞行射击模式）爆弹攻击/（横版过关模式）枪炮射击
○	（飞行射击模式）爆弹攻击/（横版过关模式）使用激光炮射击
□	瞬间转移（飞行射击模式可通过长按延长转移距离）
△	（飞行射击模式）设置转移点/（横版过关模式）长按为投掷转移球，站在转移球位置长按为回收转移球
×	确定/（飞行射击模式）枪炮射击/（横版过关模式）跳跃
L	开启/关闭地图
R	进入加速状态
START	暂停开启菜单
SELECT	—

菜单一览

Level Select	选择关卡并进行游戏
Flight Computer	查看游戏里的设定、情报或进行迷你小游戏
Leaderboards	查看网络上指定关卡的最高得分

Notification Wall	查看官方公告
Options	更改基础设置
Instructions	更改操作设置
Additional Content	购买DLC内容

游戏模式



本作的关卡分为飞行射击和横版过关两种游戏形式。飞行射击模式的玩法类似一般纵版STG，需操作飞船前往关卡的终点，但要注意飞行区域版边会自动推进，如果玩家停止不动卡在版面中的话，有可能被挤死。横版过关模式中，玩家要操作女主角在广阔的区域中进行探索，并解开谜题机关。

评分系统

系统评分共分为四项，分别是时间（TIME）、营救（RESCUES）、水晶(CRYSTALS)和点数(POINTS)。过关耗时越少时间评分越高；营救评分指的是在飞行射击模式中获得的Jintinda（外形类似蓝色水晶），将关卡中所有的Jintinda全部回收就能获得该项目的满分；水晶评分单指横版过关模式中出现的红色水晶，同样是全部回收就能获得该项目的满分；点数评分比较特殊，每当玩家打倒敌人、回收水晶和营救Jintinda都可以得到点数评分，另外取得特殊道具也会得到得分，因此该项目想拿满分必须将关卡中所有敌人全部消灭干净，回收所有的道具（包括打倒敌人后掉落的道具）才能够获得。



每项评分都有三个级别，每完成一个级别可以得到一定的 XP 点数。每个关卡的 XP 点数都是固定的，获得所有点数除了可以证明本关的内容全部探索完毕外，开启下一级关卡也会有一定的 XP 点数要求。每级评分所需要的 XP 点数可以在关卡开始时查看，除了时间和点数评分外，另外两项评分并不一定每关都有。XP 点数的取得条件很宽松，并不需要一次性完成，一般来说将时间评分和其他评分项目分开来完成会容易很多。如果在过关时能一次性将所有评分项目全部达到最高的话，会获得一枚完美奖章，在关卡下方会出现“PERFECT”标识。该奖章的获得与部分奖杯挂钩，难度自然也是最高的。

特殊关卡

在关卡中获得隐藏道具后，可以开启对应的特殊 Bonus 关卡。隐藏道具的外形类似黄色水晶，一般隐藏在关卡比较深或比较偏远的区域，需要玩家多观察。特殊关卡共有 25 关，在菜单的“Flight Computer”中选择“Bonus”进入。玩法很简单，利用陨石挡住道路进行漂流移动，最终的目标是将版面中的所有得分道具收集完并从蓝色的出口离开，算是一个比较考脑力的迷你游戏。玩家必须考虑到移动的方向以及陨石的位置，中途还会有转移门出现，移动错误的话会直接漂出版面而导致失败。将全部特殊关卡完成可以解锁一个金杯。



操作技巧

跳跃和加速跳跃

在横版过关模式中按 × 键为跳跃，配合 R 键进行加速后能够跳得更远，用于穿过一些岩浆区域等；飞行射击模式中按 R 键同样可以加速飞行，但要小心别加速太快导致被版面挤死。

瞬间转移

无论是飞行射击模式还是横版过关模式，玩家都可以使用瞬间转移，具体操作为按住□键后出现转移框，放开按键即可进行转移。转移可连续使用，用于直接穿越一些障碍，飞行射击模式中持续按住□键，还可以移动转移准心来拉长转移的距离（横版过关模式中不可用）。

转移点与转移球



在飞行射击模式下，按△键可以设置转移点，在有转移点的情况下按 L 键打开地图，就能在设置好的转移点之间快速移动。而在横版过关模式下，按△键则能投掷转移球，转移球和转移点有所不同，可以通过墙壁等障碍物进行反弹，也可以投掷到一些特定的平台上，投掷成功的情况下按 L 键同样可以打开地图、进行转移。这两种转移都是在关卡解谜时经常会用到的技巧，转移点和转移球的数量有限，如果想要回收转移球的话，站在转移球的位置上持续按△键即可。

枪炮、爆弹与激光炮攻击

在横版过关模式下右摇杆为发射枪炮射击，转动摇杆的位置能够变换射击的方向，持续保持一个方向可以进行连续射击，这是最常用的攻击方式之一。飞行射击模式下枪炮射击则变更为 × 键，效果和横版模式是一样的。此外，在横版过关模式下按○键还能用激光炮进行射击，威力要比枪炮射击强，但无法进行移动连续射击。爆弹攻击则仅限于飞行射击模式下，通过右摇杆来进行投掷攻击，威力要比枪炮射击高一些。

关卡要点

01 Unconscious



首个关卡多熟悉下操作，飞行到道路中段时需要按□键转移前进，而转移到一些死路位置还可以回收道具，这是达成得分评分的必备条件。而本关也是最容易达成完美奖章的关卡，可利用它轻松解开奖杯“High Flier”。

02 Flashback

需要进行转移的地方大幅增加，中途还会有很多道具藏在墙壁内，必须击破才能获得。注意加速移动时不要太快，熟悉路线后再进行高速飞行。

03 Second Nature

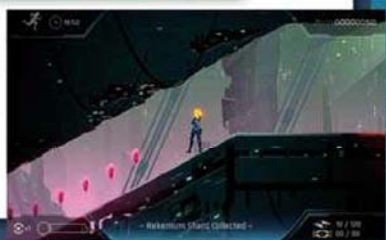
在飞行时要注意前方的障碍，想拿到时间评分必须在加速的情况下快速进行转移，否则时间肯定不够。在关卡临近结束时，有一个转移点的距离非常远，加速把握不好的话很有可能被直接挤死在版边，一定要控制好自己的速度。

04 Contact

正式进入横版过关模式，按照提示按 × 键一路往上跳跃前进，在有横沟的位置按 × 键就能够直接滑过去，在没有道路的地方同时按↓ + × 键往下方掉落。继续探索可以看到一个很大的鸿沟，需要按 R 键进行助跑跳跃才能通过，接下来很长一段路都需要用到助跑加跳跃来通过。红色发烫的岩浆区域不能碰到，否则会直接死亡。本关时间满分评分要求 45 秒内过关。

05 Teledash

根据新的操作教学，在按下□键后可以和飞行射击模式时一样进行转移，持续按下□键并配合方向键就能达成高速转移的效果。在中央位置会出现红色岩浆区域，转移的时候很考验玩家的反应。



06 Firepower

关卡中出现的得分水晶都是在玻璃中的，需要玩家使用右摇杆射击破坏后才能获得，切勿遗漏，否则会导致得分一项无法获满分。前期建议多利用转移来进行高速移动，熟练后可以在前半段节省大量的时间。

07 Reunited

再次回归飞行射击模式，本关部分道具需要破坏指定的机关才能获得，在有红色防护罩的情况下接触会导致死亡，移动的时候一定要小心，最后的部分需要快速连续射击并高速转移。

08 An Effective Team

开场的飞行射击模式，在一路射击的途中要按照顺序的破坏数字机关。中途需进入两次横版过关模式，目的同样是破坏这里带有数字的机关。完成后返回飞行射击模式再破坏5号机关就能继续往前方飞行。

09 Hostile Encounter



任务开始后可以拾取到三方向的子弹，射击时能攻击到左右的目标。一路往前飞行，依次破坏带有数字的机关后进入A区域。在A区内移动时注意破坏并回收天花板上的水晶，在中途有岩浆的区域往下方射击破坏3号机关就能继续前进。飞行到B区域后进入，这里岩浆的部分会大幅增加，转移时要注意自己的位置，不要直接转移到岩浆上，另外地板上也会出现水晶，别忘了破坏。最后依旧是在有岩浆的部分破坏另一个颜色的3号机关离开，继续往前方破坏4号机关即可过关。

10 Automated Defences

从本关开始会出现真正的敌人，被敌人攻击到会逐步减少左上角的体力值，快速击破周围的敌人后往前方进入A区域。消灭敌人、回收水晶并将这里的1号机关破坏，注意躲开中途的岩浆区域。完成后离开再次进入飞行射击模式，破坏2号机关后继续飞行到下一个区域，路上的水晶需要破坏当前所有的机关才能回收。进入B区域后这里的墙壁会出现机关，如果碰到就会直接死亡，需要用枪破坏才能转移。1号机关在位于终点位置的天花板上，完成后出门很快就能到达终点。

11 Impending Threat

一开始需要转移飞行，但要注意敌人的位置离玩家很近，小心转移的时候别直接撞到敌人。一路往前飞行到达A、B、C三个区域，必须依次探索；A区的敌人比较多，在最后敌人密集的地方有1号机关，破坏它后返回进入B区域；B区需要破坏的地方很多，转移时一定要清理干净，破坏2号机关后返回破坏3号机关，往前飞行一段距离可以发现C区域；C区有自动的升降梯，升降梯中途还有敌人和水晶出现，抓准时机全部破坏它们，1号和2号机关都很容易找到，最后的区域比较小，3号和4号机关需要利用旋转平台从上方射击才能破坏。最后离开回到飞行射击模式，破坏前方的5号机关过关。

12 Glaive 1st Encounter



关卡初期的难度很低，一路往前射击飞行很快就可以见到BOSS。飞船一开始会在周围召唤几个绿色的炮台，快速打掉后其会接近玩家并解开中央的盾牌，此时攻击BOSS中央下方的核心就能对其造成伤害。数秒后BOSS的盾牌会再度张开，此时便无法造成伤害，只能等其再次收起。BOSS的准心位置会放射出全方位的子弹，拉开距离后看准了很容易躲开。最后的阶段BOSS还会对玩家集中火力攻击，一定要注意自己的血量。

13 Altranda

开始后不久需要破坏左、右以及下方的机关，使用右摇杆投掷爆弹、并对准方向就能炸毁机关。用此方法前进来到A区域，该区域接近出口的位置有4号机关，利用转移进入机关区域直接破坏它后离开。返回飞行射击模式后破坏5号机关，一路往前飞行、炸毁机关过关。注意中途右边会有一个小缺口，里面有道具可以回收，但对转移的位置非常严格，一定要持续按□键拉长距离才能转移进去（成功对准会有白色的准心出现在内部）。

14 Gateway

关卡内的数字机关非常多，遇到多个机关的情况下必须按照数字顺序和颜色依次破坏，照旧是用投掷爆弹的方式来完成。在中央的位置破坏1号和2号的机关后往前可以看到A区域的入口，进入后利用转移的方式可以在左边发现3号和4号的机关，破坏后返回原位置破坏5号和6号机关。B区域需要注意中央的岩浆区域，不需要进入旋转平台的下方，3号机关接近区域的最左边。C区域有多个不同颜色的1号机关，移动的时候一定要多观察，没有破坏干净的话是无法破坏飞行区域的2号机关的。

15 Empowered

一开始很快就可以找到A区域的入口，进入内部进行跳跃时上下天花板都会有岩浆，破坏最先看到的两个数字机关后快速返回离开。按照指示破坏飞行射击区域的1号和2号机关后再次进入A区，一直往前探索，在接近出口的位置可以看到3号和4号机关，破坏它们后再离开就会发现下方的5号、6号机关现在可以破坏了，完成后飞行进入B区域。进入该区域前要先破坏外面的紫色1号机关，然后在B区内依次破坏所有绿色的机关，这样离开返回飞行区域后2号紫色机关就可以破坏了。再次进入B区，破坏里面的3号紫色机关后，方能破坏外面的紫色4号机关。C区域的解法和B区类似，同样是先破坏外面的橙色数字机关后再破坏玫瑰红色的机关，按照顺序完成后很快就能通过。

16 Rekenium Rush

A区域内有黄色和橙色的机关，全部破坏后快速往前飞行可以看到第2个橙色机关，破坏后转移到左边，接下来很长一段距离左右都有水晶可以回收，移动的时候要注意观察。破坏绿色的1号和2号机关进入B区域，这里有大量不同颜色的机关，根据提示依次破坏，最后能看到绿色的4号机关。剩下的路程比较长，注意加速飞行，否则时间评分肯定拿不到满分。

17 Long Form Teleport

本关需要用到新的技巧——在飞行射击模式中按△键可以设定快速转移点，最多能设定5个。关卡的地形都是分左右两边的，一共分为四个区域，在每个区域转移后的初始位置设定一个转移点，探索一边后按下L键，再使用方向键通过设置好的转移点返回分支的位置，再探索道路的另一边，4个区域都要这样完成才算是通过，否则直接过关也是会导致任务失败的。注意设置好的转移点无法回收，一旦设置错误导致最后数量不够的话就只能重来了。在分支位置推荐先走左边的道路，数字靠前的机关都是在左边的，A区域内还有一部分岩浆区域需要跳跃的同时进行转移才能通过。

18 Gathering Resources

关卡的解法与17关一模一样，在分支设置好转移点后先探索左边会比较节省时间，另外道路的转折非常多，建议加速时不要太快，否则很可能被挤死在版边。按照顺序破坏机关进入A区域，这里的机关比较多，一定要注意观察别有遗漏，完全破坏所有的机关离开，才可以破坏最后的6号机关，并利用转移到前方过关。

19 Gaining Ground

A区域内红色的3号机关很早就能看见，但必须先把左上角的红色2号机关破坏后绕回来才能破坏，离开后破坏飞行射击模式内的4号红色机关。到达B区域先要把黄色的1号和2号机关破坏掉，才能摧毁最初的蓝色1号机关。最后的C区往下放跳跃时要小心岩浆区域，关卡整体难度不大。

20 Telepod Throw



本关的新技巧和飞行射击模式下的设置转移点类似，在A区域较高的位置处按下△键出现抛物线，将转移球丢到目标位置，然后按下L键进行转移，并记得按住△键回收转移球，如此反复才能将A区探索完。B区的岩浆区域必须丢转移球过去后再转移离开，最后中央的C区域难度反倒是最低的。除了横版过关模式内的机关外，飞行射击模式内也有一些机关，这些机关会在两边的角落内，要多注意观察有没有空挡可以转移过去。

21 Higher Ground

A区域需要投掷转移点才能进行转移，由于投掷的区域比较窄，需要瞄准好了再投。B区域的岩浆区域同样也要用这种方法通过，最后的飞行射击模式内敌人数量非常多，多注意自己的血量。

22 Vokh Patrol

一开始的射击部分需注意道路的曲折程度，在移动时不要一直加速，否则容易被挤死。在A区域掉入有电梯的地方后快速往右边走，否则电梯启动就只能原路返回。接下来按照提示依次破坏数字机关。这里会出现新敌人，一旦玩家转移到它们所在的区域，它们就会直接冲过来，由于从正面无法对其造成伤害，必须快速转移到其身后进行攻击才能成功干掉。完成后离开A区转移回初始位置，到右边就能破坏2号橙色的机关，从这条路飞行找到B区域入口。B区的过法和A区一样，但是敌人数量更多，部分敌人还会和岩浆陷阱混在一起，转移的时候需计算好距离。

23 Glavie：Deadly Charge



飞行射击模式完全没有难度，在到达终点时会展开BOSS战。BOSS平时有防护罩保护，当其张开防护罩时会释放四束激光进行旋转攻击，玩家需要根据提示依次破坏它周围的数字机关才能令防护罩收起，另外还要注意破坏的角度也是有要求的。在玩家射击得到的地方再进行转移攻击，不能碰到激光同时还得躲避子弹，机关全部破坏后BOSS的防护罩会消失一定时间，此时就是攻击它最好的时机，如此反复。注意当BOSS体力较低时，发射的子弹数量会大幅上升。

24 Rokunia

在红色的5号机关前设置一个转移点，再往左边飞行破坏1～4号红色机关，最后转移回5号机关前破坏它，往右边飞行就能进入A区域。A区内需要利用转移球前进才能破坏机关，完成后继续飞行可以看到一个三岔道。在三岔道前设置转移点，按照目前可以进入的道路前进就能看到机关，破坏后转移回去再走最右边道路破坏对应的机关，最后走中央的道路进入C区域。C区内依旧是转移前进并破坏1～4号的玫瑰红色机关，最后破坏C区外的5号机关，直接往前方加速飞行就能过关。

25 Rapid Transit

本关开始出现绿色的加速板，通过它可以加快飞行速度，同时还有对应的奖杯。在分支前记得留下一个转移点，走左边的道路进入A区域，破坏里面1～4号的机关，返回开始的位置破坏5号绿色机关就能打坏下方的1号紫色机关。继续往上方飞行进入B区域，这里需要先破坏左下和右下4个黄色机关，才能破坏初始位置的2号紫色机关。接着利用转移点返回原位置，破坏3号紫色机关往右边飞行。在第二个分叉点前记得再次设置转移点，先走左边破坏机关，再转移回分支走右边可以找到C区域的入口。这里需要灵活利用转移球才能够依次破坏所有的机关，由于敌人较多，移动时要及时回避射击，完成这个区域转移回第二个分支点的位置，往前方飞行即可完成任务。

26 Critical Urgency

关卡基本是"一本道"，直接往前飞很快可以看到A区域入口。A区和B区都完全没有难度，惟一的难点就是本关路线较长，想要时间评分需要多加练习。

27 Ice Caves



A区域的难度不大，不过要注意有些水晶所在的区域会有敌人出现，想要破坏所有水晶必须利用转移进行快速移动射击。另外在A区域开始位置需要跳跃转移才能移动到最上方，这里虽然没有机关可以破坏，但有很多水晶可以回收，想要获得得分最高评分一定要多尝试几次。在B区域中同样要注意利用转移和跳跃，值得一提的是一开始的位置上方有个隐藏区域可以转移上去，转移成功能够获得最深处的隐藏道具，从而开启特殊关卡。C区域最下方的部分需要站在岩浆的最边缘，然后用↓+×键的方法直接跳下去并尽量往右边移动，移动到可转移的位置瞬间转移才能到达最下方，否则直接掉落到岩浆区域就是一击必杀，不到达这里虽然也可以过关，但是通过会有水晶可回收，想要拿到最后两项评分满分的话，多练习一下是必不可少的。

28 Bullet Blizzard

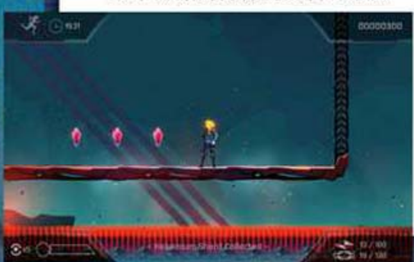
在有分支的地方设置一个转移点后往左走进入A区域，该区域略复杂，共有6个机关。开始往下方走破坏1号和2号机关，再往右边探索，很多地方需要在跳跃的瞬间往上转移到另一层平台，注意平台上还有敌人。完成后往回走，在一开始要按×键滑行的地方破坏5号机关后，在滑行中往上进行转移，破坏最后的6号机关后撤离。利用转移点返回分支地点，往右边飞行进入B区域，破坏下方的5号机关后可以直接接触旁边的敌人死亡，玩家会被自动转移到原先的平台上，不需躲开敌人往回跳。完成后再次转移到中央区域，按之前的方法通过C区域即可完成本关。需要注意的是，在一开始分支的左边可以找到D区域的入口，这里能拿到解开特殊关卡的隐藏道具，想要获得满分评分，D区也是必须探索的。

29 Cold Calculation

本关的大部分机关加入了限时要素，破坏后在一定时间会恢复原样，攻关时对玩家的操作速度有一定要求。一开始的区域只能选择往左边飞行，这里要转移的距离比较长，转移时先长按住□键再调节转移的距离，成功进入A区域后逐步往前探索，破坏最上方的机关即可离开。在最左边蓝色的4号机关内可以获得隐藏道具，必须在该机关位置留一个转移球，然后在该区域右上角快速破坏1～3号蓝色机关后，就立刻转移到4号机关处将其破坏才能解开障碍物。完成后返回关卡的初始位置，右边的道路可以探索了，往里面探索进入B区域。完成后离开破坏前方的绿色1号机关，马上转移到左边破坏2号机关，令中央的区域开启，转移过去利用冲刺板瞬间通过即可完成，速度太慢的话中央位置的机关会关闭，导致玩家被挤死。

30 Fearless

关卡开始的隐藏道具暂时无法



拿到，一直往前飞行进入A区域，这里很考验加速跳跃+转移的技巧、B区和A区类似，要在滑行的时候需要快速转移，否则会直接撞到岩浆上死亡。最后细长的道路上有很多障碍，加速飞行的同时一定要保持射击。

31 Crystal Maze

开始后往右边飞行，一路击破机关很快可以找到A区域和B区域的入口。先进入B区，破坏里面的机关后返回一开始的位置，破坏这里1～3号的机关，再继续往左边探索，进入A区后，里面的4号～7号黄色机关现在可以破坏了。离开往左边的道路飞行、破坏红色的机关，再走右边的道路破坏红色5～7号机关，最后破坏一开始位置的8号红色机关后，中央的道路开启，一路往上飞行即可过关。注意在通关前，将所有机关全部破坏的话再返回初始位置，右上角有隐藏道具可以进行回收。

32 Backtrack



本关再次出现新要素，要破坏对应颜色的机关后才能破坏敌人炮台的防护罩，否则连炮台都打不掉。在分岔点先走左边，破坏所有能破坏的机关后转移回初始位置，然后走右边破坏所有颜色的机关，再次返回初始位置，走左边的道路，现在道路上剩下的炮台和机关都能清理干净了。解开机关到达本关的中央位置，设置一个转移点后先走右边，破坏所有能破坏的机关后转移回中央位置再走左边，这样能破坏剩下的机关解开进入A区域的权限。A区内所有机关都是绿色的，全部破坏后离开再破坏外面的7号绿色机关，再次走右边的道路破坏最后的8号绿色机关，这样B区域也可以进入了。B区内难度比较高，在最后破坏7号橙色机关的位置需要快速击破1号和2号蓝色机关，并在时限内跳到最上方3号机关处将其打坏，通过大门才能完成。这里的敌人必须优先打死，否则被干扰的话难度呈几何倍数上升。离开B区破坏外面最后的8号橙色机关，再破坏上方的紫色1号机关后走一遍左边，破坏剩下的紫色机关，这样就能破坏中央的7号紫色机关并过关了。

33 Glaive：Infiltration

一开始的区域内敌人比较多，飞行时多注意自身的安全，在加速板上飞行一定距离后到达BOSS区域。本BOSS战打法比较特殊，必须先按照周围数字顺序的提示破坏数字机关，然后BOSS下方会出现提示，快速往身下投爆弹炸开缺口，直接往里面飞就能进到BOSS内部，并按照提示破坏所有粉红色的机关。往右边跳下离开BOSS内部，此时会出现第二种颜色提示，按同样的方法破坏该颜色的所有机关后再次进入BOSS内部，第二次没有可破坏的机关，进入后直接离开会再次更新提示可破坏的绿色机关，破坏完7个绿色的机关后最后一次进入BOSS内部，就会出现8号绿色机关，将其破坏后蓝色的机关也能毁掉了。如此反复直到BOSS周围的所有机关都毁坏后，其防护罩会彻底解除，此时只要猛攻BOSS即可过关。

34 Tiracas

开场马上就能进入A区域，移动的时候要注意岩浆，在高台下投掷转移球、转移到区域最上方。在最上方部分区域投掷转移球时，要利用反弹的方式才能将球投掷到安全的区域，注意墙上的提示。最后到达开始区域上方破坏黄色1号机关。离开后到达B区域前有很长一段路要走，飞行时障碍物很多、不能一直加速。B区和接下来的C区难度要比A区低很多，注意C区的机关都是有时限的，需要利用转移球的能力来快速转移并通过。

Vita出击
Vita动态
Vita新作
Vita攻略

35 Defiance



A区域非常大，需要先进入下方破坏所有机关，再走最上方的道路破坏5号机关，出门后才能破坏6号机关继续飞行。7号红色机关在一开始的位置，转移回去破坏后直接往左边飞行，一路破坏这边绿色的数字机关后，可以从中央位置找到B区域的入口。在B区敌人特别多的地方要使用连续转移快速通过，最后从下方返回离开，破坏B区门口的3号机关。再次返回入口位置，破坏4号机关后往中央的区域前进，消灭这里的敌人后就能利用加速板过关。

36 Labyrinth

本关一开始看上去是没路的，实际上左右和上方都是可以转移的，但距离非常远，需要看准了将转移准心拉到最长的情况下进行转移，对时间把握要求很高，千万不要加速飞行。先走左右两边的通道，两边都有机关可以破坏，至少需要交叉飞行几次以上。最后在右边的道路上可以找到A区域的入口，这里破坏所有机关后还需要在左边和右边不停地传送，按照提示破坏不同颜色的数字机关，多打开地图查看数字机关的提示，反复数次后破坏左边绿色的7号机关，转移到最左边可以找到B区域入口，B区域的解法非常简单，完成后往左边破坏红色的机关，最后中央的区域可以通过了。通过前值得一提的是红色的区域解除后，右上角有一个隐藏道具，直接转移到初始位置就能获得。

37 Building Momentum

A区域有部分水晶必须利用转移球才能拿到，投掷转移球在其落下的瞬间马上转移。B区域移动的时候多注意岩浆，整体难度很低的一关。

38 Vokh Senate



在本关的初始分支处先设置好转移点，往左边飞行破坏1～3号的蓝色机关，转移回分支处往右边飞行击破4～7号蓝色机关，再次返回时8号和9号蓝色机关就可以破坏了。进入A区域击破绿色机关时要注意，这里要么直接死几次，要么在上方设置好转移球，击破绿色机关落到岩浆前转移回去即可，建议用第一种方法，快速高效也不会影响评分。完成后继续飞行进入B区域，在敌人比较多的地方多利用快速转移来躲开敌人的攻击，通过这个区域马上就能过关。

39 Weapon Supermacy

在分支前记得留下转移点，先往左边飞进入A区域，开始的移动平台需要看准了快速使用转移才能通过，速度稍慢就会掉到岩浆内。接下来的道路需利用转移球折返丢到平台上方的瞬间再进行转移，抓准时机转移到上方空中再利用自身转移能力才能到达更高的平台上。通过A区继续往上方飞行，破坏前方所有的机关后转移回一开始分支的位置，走右边道路进入B区域。注意这一阶段道路上黄色的区域需要先破坏最右边所有的黄色机关才能进入，从而回收里面的水晶。B区的机关是限时的，中央位置的4个机关必须在限定时间内全部破坏才不会复原，接下来的岩浆区域要用加速跳跃配合转移的方式才能够通过，单靠加速跳跃无法越过岩浆。完成后离开B区，最后一段有很长的通道要进行平行移动，千万不要加速飞行。

40 Fast Furious

本关的难点较少，在A区域移动时要多利用跳跃途中转移的方式才能快速探索，飞行模式基本都是一条直线，熟悉后可以保持加速快速通过。B区域在滑行时要看准时机往上方转移数次，才能到达最高处回收所有水晶，有岩浆的地方需要加速跳跃和转移一起使用才能通过。

41 The Raid



一开始飞行区域的所有机关都必须按照顺序击破，击破当前区域的机关就能让该区域敌人的防护罩消失，否则会被大量的子弹狙击。A区域很多地方要利用转移球快速转移到空中、再转移通过岩浆区域的墙壁。B区域直接跳到最高处，再往下跳依次破坏绿色的机关，想要回收中央区域水晶的话，在到达最高处时需要从中央的位置先丢一个转移球下去，往下方破坏机关让其掉到最下方的位置，再转移进去回收。

42 The Imperial Vault

非常复杂的关卡，需要在4个区域内反复移动、依次破坏不同颜色的数字机关才能过关。一开始在分支位置留下一个转移点，先按顺序破坏黄色的机关，往右上角飞行可以看到B区域的入口。B区内的难度很大，需要利用转移球进行两次反弹停留在空中的瞬间立刻进行转移、破坏机关打开岩浆区域的通路，这样才能破坏其他的机关。不过目前该区域内的机关无法全部破坏，破坏当前可破坏的机关后离开，出门就能看到黄色的6号机关，破坏它转移回分支的位置，现在可以破坏7号黄色机关并探索右边的道路了。往右边飞行，通过中央区域后可以探索左上角的C区域。C区的通过方法和B区类似，也是需要利用转移球反弹的瞬间转移再跳跃才能逐步推进。完成后转移回分支位置，再次往左边飞行，现在可以破坏红色的4号机关进入A区域，破坏A区内除了蓝色的所有机关后，再次往B区飞行，将所有的红色机关和紫色1号机关破坏后，转移回分支的地点，就能破坏紫色的2号机关进入D区域。破坏D区的紫色机关后，再破坏C区的紫色机关，最后依次破坏4个区域里的蓝色和橙色机关，分支位置前的机关才能破坏，从而将中央机关破坏、并从中间的道路过关。

43 Flight

开始的道路都是一条直线，多利用加速可节省时间。在A区的中央区域，必须在下落的时候转移进去才能获得所有的水晶。B区域也只有一个机关，没有什么难度。

44 Glaive：Takedown

久违的BOSS战，一开始的区域要注意道路上的敌人移动速度很快，转移别直接撞到敌人身上。此BOSS和第33关的BOSS打法几乎一模一样，开始先按照提示破坏周围的数字机关，破坏到无提示时猛攻BOSS中央下方的防护罩，将其破坏进入内部破坏里面所有机关，随后离开BOSS内部再次按照提示破坏外部其他颜色的数字机关，如此反复。惟一要注意的是第二次和第三次需要依次破坏BOSS下方左右两边的防护罩，这和第33关不太一样。三次过后BOSS的防御彻底崩坏，此时火力全开马上就能打倒它。

45 Paroika Prime



开始的区域难度并不大，但一开始并不能破坏所有的机关。一直往前飞行先进入B区域，利用下落的方式破坏这里岩浆区域墙壁上的红色机关，然后转移到关卡开始的位置，一路飞到A区域前破坏7号红色机关进入A区。这里需要利用转移球反弹的力量转移过岩浆区域，分别破坏蓝色1～5号机关，转移到最右边再破坏两个黄色机关，最后从上方离开A区。再次进入B区，依次破坏黄色3号和4号机关，离开后再破坏黄色的5号机关，马上进入C区域。C区没有什么难点，从最上方绕下来破坏最后红色8号机关便能完成任务。

46 The Gauntlet

一路破坏飞行区域上左右的黄色机关，进入A区域，躲开岩浆从最上方离开。继续飞行，路上会出现蓝色的机关，全部破坏后进入B区域，依旧是探索一圈从最上方离开。最后的飞行部分会有大量的加速板出现，注意加速的同时快速转移避免被挤死在版边。

47 Storming the Citadel

非常复杂的一关，在第一个分支前先走右边，一路往上方飞行可以看到E区域的入口。这里的防御墙比较多，利用转移躲开并依次破坏防御壁周围的机关离开。返回分支的位置，往左边的道路飞行，一路上可以破坏红色1～4号机关，破坏掉4号机关再转移回去一次，左边一开始的位置有5号和6号的红色机关，破坏后进入A区破坏7号红色机关，出门就能破坏8号、9号红色机关。接下来进入B区域，该区域非常大，玩家要从一开始的位置绕到最上方，然后一路绕到左边返回起点位置，并在中途破坏2～7号蓝色机关，敌人数量比较多，想要拿全评分记得一定要把它们清理干净，完成后离开并破坏区域外的8号机关，进入C区域。C区的机关都一目了然，但要注意紫色的机关有时间限制，破坏完所有的绿色机关后，还需要在指定时间内一次性破坏1～8号紫色机关，这样才能破坏最上方9号紫色机关，从而回收一部分水晶。完成C区后再破坏最上方1号青色机关，转移回分支的位置可以从中央进入D区域。在D区一开始的位置设置转移球并往右边走，这里的橙色2号机关需要玩家投掷转移球到右方的同时快速破坏橙色1号机关打开通路，然后立刻转移过去才行，速度一慢转移球会被中央的墙壁挡住。成功后快速启动转移球转移回分支的位置，这里的橙色3号机关就能破坏掉。剩下的玫瑰红色机关也是一样的道理，多利用高速转移节省时间，完成后离开并按顺序破坏绿色的机关很快就能过关。

48 2X

只有飞行射击模式的关卡，但操作相对特殊，玩家需同时操作两架飞机，飞机的动作正好是相反的，而路上的水晶也必须用对应颜色的飞机才能获得。关卡难度并不高，主要是操作方式有所转变，一开始可能会不太习惯，需要多熟悉一下。

49 In Two Minds

同样是操作两架飞机的纯飞行射击关卡，本次左右两边的机关位置会有区别，难度要比前一关高出不少，建议减慢飞行速度，把时间评分和其他评分分开达成。最大的难点在于最后加速板，需要限时破坏4个机关并进入加速板位置才能通过。

50 Terminal Velocity

最终关卡是飞行关，没有BOSS战。只有2分钟的时间限制，虽然过关难度不高，但想要获得全水晶回收的评分必须反复练习，由于飞行的距离非常长，只注意收集水晶的话很容易导致时间结束任务失败。

奖杯攻略

奖杯总数	36	铜杯	20	银杯	10	金杯	5	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	25～35小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金综述

游戏对谜题、难度以及节奏把握得相当好，玩家在正常攻关的过程中就能拿到50%左右的奖杯。可以在通关后再回去完成一些收集类要求的奖杯，例如“China Shop”和“Bonus Onus”等。剩余的奖杯中，“Ralan's Mission”的难度比较大，特别是10关以后，不仔细思考很难通过。而最难的奖杯都与完美奖章相关，只能靠反复练习来获得，所需时间会比较长，尤其是后面几个关卡，想要拿到完美奖章反复练习几个小时都有可能，“FuturLab Certified”奖杯也是挡在白金路上的最大障碍。

Yippee Kai Yay
白金

取得条件： 获得其他所有奖杯

Easy Tiger
铜杯

取得条件： 第一次飞过加速板

Background Reading
铜杯

取得条件： 看过菜单内Flight Computer所有文件夹的内容

奖杯说明： 部分内容要在通关后才会自动出现。

Double Whammy 2X
铜杯

取得条件： 在0.5秒内关闭（破坏）2个机关

奖杯说明： 推荐在第14关中挑战，第一个区域内的3号和4号机关，飞行区域的5号和6号机关离得都非常近，看准了瞬间破坏就能完成。

Triple Whammy 2X
铜杯

取得条件： 在0.5秒内关闭（破坏）3个机关

奖杯说明： 由于需要的数量更多，推荐在后期如第32关等机关数量比较密集的关卡中尝试。

Hoarder Next Door
铜杯

取得条件：收集5000个红色水晶

Mind The Gap
铜杯

取得条件：第一次把飞行船停在码头

Ketchup!
铜杯

取得条件：飞行关卡中被压死在屏幕底部

Double Dash
铜杯

取得条件：使用传送一次穿过两个Vokh
奖杯说明：指的是在横版过关模式下用□键的传送技能，一次穿过两个人型敌人。在20关以后很多关卡都会有一个区域内出现两个人型敌人的情况，看准敌人重叠时转移进去，等敌人冲过来的瞬间转移到其身后即可。

Gotta Kill 'Em All!
铜杯

取得条件：每种类型的敌人都杀死过（不包括BOSS）
奖杯说明：注意有些敌人的外观一样但实际并不是同一种，只要能完成所有的点数评分就必定能解锁。

Heavy Boots
铜杯

取得条件：不松开加速键完成任意一个关卡
奖杯说明：在任意横版关卡中从头到尾都一直按着R键加速移动，推荐在第4关完成。

Basic Training
铜杯

取得条件：用全程加速的方式通过第3关

Snooze You Lose
铜杯

取得条件：被卡在一个机关内
奖杯说明：在第29关出现会限时关闭的机关时，破坏机关让大门开启后直接站在上面，等时间结束大门关闭自己被机关压死即可获得。

Power Extreme
铜杯

取得条件：解锁所有技能

Tough Stuff
铜杯

取得条件：第一次遇到General Glaive存活下来
奖杯说明：打倒第12关出现的BOSS飞船即可。

Data Miner
铜杯

取得条件：收集所有的数据包
奖杯说明：数据包外形像是黄色的小方块，并不是每关都有，只要取得所有关卡的点数评分必定可以解锁。

Credit Crunch
铜杯

取得条件：在制作人员名单的迷你射击小游戏中获得100000分
奖杯说明：完成第50关后的STAFF名单时，射击STAFF的英文字母就会增加得分。多利用旁边的三方向射击子弹，同时抓紧不要漏掉每一个字母，实测射击率起码要达到90%左右才能得到100000分。如果第一次没完成，可以在Flight Computer菜单中选择Credit随时挑战。

Double or Nothing
金杯

取得条件：在关卡中使用双重火力
奖杯说明：后期可操作两架飞机时，同时攻击一个目标。

Tele-Damage
铜杯

取得条件：击败一个Vokh

Saviour
铜杯

取得条件：营救6000个Jintinda
奖杯说明：飞行射击模式中出现的Jintinda类似蓝色水晶，必须在关卡评分中的营救项目取得80%以上的满分才有可能得到。

China Shop
铜杯

取得条件：射破5000块玻璃

Rampager
银杯

取得条件：累积破坏10000块玻璃

Miss Average
银杯

取得条件：在一半以上的关卡中获得一半以上的XP得分

Qirex R.I.P.
银杯

取得条件：在25关中碰到每一个加速板

Intermediate
银杯

取得条件：在所有Critical Urgency关卡中获得至少金奖章的评分

Now You Know
金杯

取得条件：在所有Critical Urgency关卡中获得完美奖章

Killa Thrilla
银杯

取得条件：击败2500个飞行系敌人
奖杯说明：包括飞行射击模式下以及横版过关模式下所有空中的敌人，炮台和Vokh系敌人不算在内。

Exterminator
银杯

取得条件：击破50个Vokh警卫
奖杯说明：Vokh警卫就是在横版过关模式中出现的正面攻击无效的敌人，不限种类，需绕到身后以射击击杀。

Romancing The Throne
银杯

取得条件：累积收集10000个晶体
奖杯说明：仅限在横版过关模式中出现的红色水晶，累积收集10000个，一般在后期关卡中才能完成。

Lucky Find
铜杯

取得条件：解锁1个额外的特殊关卡

Bonus Onus
银杯

取得条件：解锁25个额外的特殊关卡

Ralan's Mission
金杯

取得条件：完成所有的特殊关卡
奖杯说明：一共25个特殊关卡，在关卡中获得了黄色水晶的情况下就能解锁，完成后可在菜单“Flight Computer”中选择“Bonus”进行挑战。

Mind Over Matter
金杯

取得条件：完成全部50个关卡

High Flier
铜杯

取得条件：获得一个完美（PERFECT）奖章

Wheat From Chaff
银杯

取得条件：获得25个完美（PERFECT）奖章

FuturLab Certified
金杯

取得条件：获得50个完美（PERFECT）奖章
奖杯说明：可以说是本作中最难获得的奖杯，需要在所有评分满分的情况下完成关卡，部分关卡想要一次获得全满分难度极高。没什么捷径，惟有靠多次练习才能取得。目前一共完美完成了多少关可以在菜单“Flight Computer”的“Progression”中查看。



文 格兰霍特团长 美编 咕噜

本作是以蝙蝠侠为主角的乐高系列游戏最新作。游戏中，蝙蝠侠与来自宇宙的大反派展开一场包围地球的殊死搏斗。除了蝙蝠侠外，玩家还可以操作大量耳熟能详的DC超级英雄，不同角色还拥有各种丰富多彩的技能，关卡中的谜题数量相比前作也大幅上升，喜欢超级英雄的玩家还在等什么呢？

ACT	乐高蝙蝠侠3 超越哥谭			必需记忆卡
	LEGO Batman 3：Beyond Gotham			1500MB
	Warner Bros. Games	2014年11月11日	港版	1人
零售版：232港币/下载版：232港币		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

基本操作

游戏基本操作

键位	作用
方向键/左摇杆	角色移动/移动选项
○	确定/返回
□	攻击/持续按住为使用当前角色的技能
△	切换当前的角色/长按为在队伍中切换角色
×	取消/跳跃
L	切换角色/长按为在队伍中切换角色
R	切换角色的服装/长按为从该角色所有服装中自由选择
START	进入系统菜单

※部分操作需要通过触摸完成。

基本菜单一览

名称	作用
Gold Bricks	查看当前关卡完成黄色积木任务的情况
Continue	继续游戏
Extras	查看、开启或关闭已经获得的红色积木的效果
Sound FX Volume	调节音效大小
Music Volume	调节背景音乐大小
Replay	本关重新开始
Quit Game	退出当前关卡



换装与角色

本作中的角色分为换装角色和超能力角色。Batman 和 Robin 这类没有超能力的角色就要依靠换装来获得各种解谜能力，可供换装的服装会随着故事流程的深入而逐步解锁，获得服装后按 R 键进行切换，不同的换装效果不同，玩家可自行尝试。可以换装的角色最多能够使用 8 套不同效果的服装，当然部分角色之间会拥有一样的服装。不会换装的角色一般都是有超能力的角色，例如 Superman、The Flash 等，这些角色本身就附带一些解谜技能。游戏中只有少部分角色会随故事流程加入，大部分角色需要先获得对应的角色乐高币后再购买才能使用，游戏中的角色数量很多，想要收齐需要下很大的功夫。



红色积木与黄色积木

每个关卡一共有 5 个黄色积木任务可以完成，达成任务条件后会奖励玩家一定的乐高币并解锁部分角色的购买权限。游戏中一共有 15 个大章节合计 45 个小关卡，每完成一个会在总完成数上 +1，具体的任务可以在每个关卡前查看。每个大章节内必定会有一个小关卡中出现一个获得红色积木的任务，完成这个任务可以得到特殊的红色积木，和历代《乐高》作品一样，这些积木获得后可以购买，之后会在游戏中开启一些特殊效果，例如获得的乐高币乘以 4 倍，攻击出现特殊效果或者背景音效变换等等，以下是所有红色积木的效果一览，具体的获得方法可以在关卡攻略中查看。



红色积木购买项目

积木名称	购买所需乐高币	积木效果	获得关卡
Helium Voice	100000	将系统语言以及关卡中的角色语音更改为电子音（剧情动画中的语音不受影响）	第一章第二关
Unlimited Bombs	100000	飞行关卡可以无限使用炸弹	第十章第二关
Bubble Attack	50000	击中任何物体或敌人时会出现水泡特效	第二章第二关
Stud Multiplier×4	500000	获得的乐高币乘以 4 倍	第三章第一关
Musical Attacks	100000	攻击敌人时的音效变为有节奏的音乐音效	第四章第二关
Confetti Attacks	50000	击中任何物体或者敌人时出现五彩纸屑效果	第五章第二关
Boogie Mode	100000	将背景音乐转换为迪高音乐模式，角色不动时会自动跳舞	第六章第一关
Batman 1966 Mode	200000	攻击敌人时会出现漫画中一样的音效字体	第七章第二关
Stud Multiplier×6	1000000	获得的乐高币乘以 6 倍	第八章第一关
Stud Magnet	200000	可以将一定范围内的乐高币自动吸过来	第九章第二关
Collectible Detector	250000	未取得的小丑卡片和红色积木的位置会出现红色的？提示	第十一章第二关
Stud Multiplier×8	1500000	获得的乐高币乘以 8 倍	第十二章第二关
Super Attack	500000	一击击倒敌人	第十三章第二关
Invincibility	1000000	游戏内受到伤害时会有硬直但不会损失体力	第十四章第一关
Stud Multiplier×10	2000000	获得的乐高币乘以 10 倍	第十五章第二关

流程要点攻略

第一章 Gotham Sewers

Gotham Sewers

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集30000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁2块Batman乐高积木。第一块在炸开大门后没有水的水槽内，如果已经放水的话需要切换角色Killer Croc才能够下水破坏；第二块在有喷气机关的上层，让Robin用生化装从一层右边绕过去破坏
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在通过第一个水槽后、有楼梯出现的水下，可以在楼梯上看到，但必须切换Killer Croc下水才能破坏；第二块在有污染物放出的通道右边尽头，用Robin的生化装走过去直接破坏；最后一块在有喷气机关右边的角落内，必须等Robin绕到上层踩下机关后，让Batman过去才能破坏
Joker Card	在充满污染物的池子内有一只金色的积木鸭子，必须用带有光线攻击的太空装或者Superman等有光线攻击能力的角色破坏它，再切换Robin的生化装跳下去获得（初期无法获得）

关卡要点

1. 破坏积木后搭建起钩子，让Batman到达最上方后转动阀门将水放走，返回一层破坏积木获得Robin的生化装，使用生化装吸收地面所有的散碎积木再放到旁边的罐子内，搭建大炮轰掉大门。

2. 获得Batman的透视装后透视绿色的墙壁，切换Robin转动旁边的阀门放水，在有污染物的位置先让Robin穿生化装走过去，拉动尽头的升降梯来到二层，踩下这里的机关后切换Batman通过喷气机关，一起来到一层最右边启动透视装发现钩子，拉下电车搭桥过关。

Sewers Interchange

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集23000乐高币
Combat Challenge：Counters	任意角色对敌人使用3次近身反击，靠近敌人根据提示出现○键的时候按下，将敌人成功放倒就算一次（以下同类任务完成方法都一样）
Red Brick	找到红色积木。其在本关最后BOSS所处的高台上，初期无法获得，必须等会飞的角色加入后才能飞上去破坏积木得到
Joker Card	在本关一开始右边废弃的蓝色车厢中，必须后期获得Batman的炸弹装炸开银色的积木才能获得

关卡要点

1. 打倒敌人搭建梯子，在有绿色污染物的地方切换成Robin的生化装开启阀门升起平台。

2. 在河边切换Batman跳起后滑翔到对面搭建起发动机搭桥，跳到对面平台上用Robin的生化装转动阀门冲掉污染物，接着用Batman的透视装发现弹跳板，跳到平台上消灭所有敌人，最后用生化装将所有积木吸进罐子内拉动钩子打开大门过关（注意右边有个钓鱼的积木人，取得太空装或用有光线能力的角色破坏它背后的金色积木，让其被水冲下去后获得紫色乐高币）。



Killer Croc

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集10000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在一开始位置的桶里；第二块在一开始位置直走到尽头的角落内；最后一块位于BOSS所在平台后方走廊的右手边，必须让有飞行能力的角色飞过去才能获得（初期无法获得）
Combat Challenge：Finishers	接近敌人后使用○键将其摔倒后，在其倒地的情况下追加攻击将其一击必杀。建议可以跳起攻击，很大概率触发一击必杀，累计终结3名敌人完成（以下同类任务完成方法都一样）
Joker Card	位于BOSS所在平台后方走廊的左手边，同样需要有飞行能力的角色飞过去才能得到

BOSS战

第一阶段在BOSS攻击后的倒地时间里快速反击它，将其血量扣减到一定程度后它会召唤杂兵，将杂兵全灭后进入第二阶段；第二阶段玩家要引诱BOSS直接冲撞到左右两边的旋涡内，让下方排水机的风扇击中BOSS，完成后还可以让Robin的生化装吸收机器内的积木，让左右两边排水机的风扇都击中BOSS后，再攻击BOSS到空血时触发剧情。最后的积木会从天而降，使用生化装吸收全部积木放进右边的罐子内，启动搭建的大炮后过关。



The Batcave

在基地内探索，剧情后让Batman切换透视装，启动透视可以看到最右边箱子外的把手，拉下它后获得Batman的炸弹装，持续按住□键可以锁定一些平时无法破坏的积木并炸毁它（银色的积木）。返回中央的楼梯位置，用Batman的炸弹装炸毁楼梯上的积木，得到Robin的新服装间谍装，该服装可以操作电脑装置破解谜题。让Robin操作旁边的电脑，利用触摸屏将两种相同颜色的面板连接起来，中央的瀑布会出现桥梁，通过桥梁进入圆形的装置内调查开启下一章。

第二章 Batcave Battle

The Bat Observatory

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集15000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在一开始楼梯下方角落的灭火罐中；第二块在Batman会不停丢炸弹的平台右边，需要能使用光线攻击的角色破坏右边金色的积木后才能打开通路（例如Superman）；第三块在获得Robin照明装的平台最右边角落的积木内
Batman Smash Challenge	摧毁2块蝙蝠侠乐高积木。第一块在Batman会不停丢炸弹的平台右边的一个小平台上，需要用光线破坏金色积木后，再切换有飞行能力的角色直接飞过去（用炸弹装+The Flash也可以到达，但是比较繁琐，推荐Superman加入后再来取得）；第二块在需要照明装进入的洞穴内，破坏左边的积木完成
Joker Card	找到小丑的卡片。这张卡片也算是隐藏得非常深的，需要用到炸弹装、太空装以及The Flash的能力。先来到右边最空旷的位置，启动跑步机后，右上角瀑布的位置会伸出三根木杆子，换成Robin荡动它们会让左边的地球、土星等投影位置改变，最终必须把星球的位置调整到从左到右依小到大的顺序，左边平台上就会出现这枚小丑卡片

关卡要点

1. 先引诱Batman炸掉上方的机械，将积木拼起来后让Robin瞄准积木的空心位置插入木棒，这样可以荡到Batman所在的位置。

2. 切换Alfred按住○键通过有火焰的地方，然后破坏左下角的积木，最后组成灭火器灭火让Robin通过。接下来让Robin破译右边的电脑，方法和之前一样。

3. 引诱Batman炸掉左上角发光的积木，切换Alfred挖出新的积木，这样可以搭建成特殊的积木地板，让Alfred站在地板上按○键进行光线反射，发射到和右边光线对应的位置出现楼梯，一路往上走触发剧情，最后获得Robin的照明装。利用照明装进入黑暗的地方可以照亮内部的机关，进入该区域最深处全黑的区域打开机关过关。



The Batcave

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集30000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在初始位置楼梯下左边角落的积木内；第二块在蝙蝠摩托车位置上方的平台上（蝙蝠摩托车被毁坏后可以到达）；最后一块在破译电脑的位置，从这个平台正下方跳下去，可以到达蝙蝠车的位置，从这个位置一直往右走到平台的尽头可以看到
Red Brick	找到红色积木。在最后破译电脑的平台上，往正下方跳到蝙蝠车的位置，来到最右边的平台上可以看到高空中的红色积木被蝙蝠包围，需要使用声波装的能力破坏左边的积木，搭建起声波机赶走蝙蝠后获得
Joker Card	找到小丑的卡片。在蝙蝠摩托车被破坏后，上到右上方的平台，让有飞行能力的角色飞到左边的一个小高台上，再切换有光线攻击能力的角色将黄金色的蝙蝠箱子破坏掉，拼出把手启动它开启前方的门，小丑卡片就在里面

关卡要点 1. 先用 Robin 的照明装破坏楼梯下方左上角黑暗区域的箱子，获得电池后安装在下方的装置内启动蝙蝠快艇。

2. 返回一开始的位置，让 Alfred 通过火焰的区域并搭建起积木灭火，再切换 Robin 的原始装爬到上层，启动间谍装破译电脑谜题，让 Alfred 跟上来。

3. 让 Alfred 挖掘左边的地板，搭建起蝙蝠摩托车后出现新的积木，来到最高层让 Robin 使用生化装破坏积木并吸收，最后搭建起积木罐子再拼出电脑，切换成间谍装解开谜题过关。

The Bat Monster

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集4500乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始最右边的角落内；第二块在中央的位置；最后一块在道路最左边
Batman Smash Challenge	摧毁2块蝙蝠侠乐高积木。第一块就在初始位置，破坏下方的积木获得；第二块在道路中央，依旧是破坏积木后得到
Joker Card	找到小丑的卡片。其就在最左边的积木箱子内，站在积木箱子旁引诱巨大化的Batman将其打烂就能获得

BOSS战 先让 Robin 用原始装瞄准 Batman 身后的靶子，将 Robin 的棍子投出去击中靶子后出现新的积木，将其搭建起来并启动它，让光线照射到 Batman 身上可以在一定时间内停止它的行动，趁着这个机会从中央的平台上攻击它，将其血量削减 30% 左右触发剧情，第二个靶子出现。从右边瞄准并破坏它，这次出现的积木要让 Alfred 启动，光线停止 Batman 的行动后攻击它。最后一个靶子出现，破坏后出现最后一个积木，将其搭好并给予 Batman 最后一击过关。



The Batcave

蝙蝠洞内可以探索的区域比之前更大了，注意多收集乐高币。完成后往上方前进，在最上方搭建主程序电脑可以开启下一章。

第三章 To Space!

The Bartrocket Hangar

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集32000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在一开始最左边上方的角落内；第二块在需要透视才能进入的梯子旁边的平台上，需要先拿到电池后启动右边的梯子，再到达平台的右上角；最后一块在最高的平台上，需要用Robin荡上去，注意形状类似篮球架，而不是箱子
Red Brick	找到红色积木。在初始位置往左边走到头，搭建蓝色积木后切换角色Saint Walker启动并破坏它获得(初期不可获得)
Joker Card	找到小丑的卡片。在有暗黑区域的位置，右边有一个需要磁铁装才能启动的蓝色保险柜，使用磁铁装启动它后获得

关卡要点 1. 初始位置左边的积木即使搭建了也没法启动。往上方走，破坏上方平台的积木搭建起电脑，让 Robin 换间谍装破译。

2. 切换 Batman 拉住拉钩到达最上层，推动积木启动机关后获得 Batman 的声波装，返回二层用声波装破坏机关拉下操作杆，伸出吊桥后再切换炸弹装破坏平台上的金属积木，最后让 Robin 用生化装吸收积木并装进旁边的罐子内。

3. 出现吹飞机来到三层，让 Batman 切换透视装看破左边的绿色墙壁，切换 Robin 转动 2 个阀门再返回楼梯前，利用透视装和声波装破坏墙壁，拿到电池并装到右边的装置上启动梯子。

4. 进入右边平台后用炸弹装破坏最里面的墙壁，再用 Robin 的照明装可以在里面得到 Batman 的太空装，利用太空装破坏金色的积木，搭建能量炉后吸取能量，在跳跃的时候一直按着 × 键就能飞到更高的平台上。

5. 用太空装破坏地面的黄金地板让 Robin 走上来，切换 Robin 原始装投掷棍子到墙上一路荡到上方的平台，搭建拉钩把 Batman 拉上来，最后再切换 Batman 的太空装破坏黄金的墙壁出现电脑，最后让 Robin 破译它过关。

Watchtower

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集50000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。三个积木分别会在飞行中途的陨石上出现，直接贴在陨石上，目标很明显，瞄准射击很容易破坏它们
Space Combat Challenge	消灭15架敌人。必须是飞过来的飞船，自动飘过来的炸弹是不算的
Joker Card	找到小丑的卡片。在打小丑飞船前一点的位置，空中有环在不停转动的位置有一堆乐高币，小丑卡片就隐藏在其中（小丑卡片的位置很难看清楚，直接瞄准乐高币就行）

关卡要点 1. 飞行射击关卡，一开始前方的小丑飞船是无法击坠的，专心攻击飞过来的导弹和中途出现的小丑积木即可。

2. 飞船的炸弹数量有限，不要在一开始就乱用，打倒敌人的飞船有可能掉落黄色的钱币，收集后会有短时间的防护罩效果。



3. 射击小丑飞船时可以先射击它左右的拳头，降低被攻击的机会。

Watchtower Access

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集20000乐高币
Combat Challenge：Zero-G	使用反重力机器打倒3名敌人
Joker Smash Challenge	摧毁4块小丑乐高积木。第一块在初始平台的右下角；第二块在第一个对面的平台上，位置很明显；第三块在左边能够补充太空装能量后飞上去的平台上；最后一块位于右边的高台上，必须让太空装充满能量后一口气飞上去，或者后期有飞行能力的角色加入后直接飞上去破坏
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于第一个平台对面的角落内（有第二个小丑积木的旁边），需要使用透视装才会出现

关卡要点 1. 在一开始的平台打倒敌人后用中间的装置将挡路的飞船移开，进入对面的平台破坏积木获得 Cyborg 的磁铁装，利用磁铁装走上蓝色的墙壁，将大门上方的锁吸过来开启大门。

2. 进入大门后先走左边，在左边利用磁铁装开启机关，然后切换 Batman的太空装破坏金色的墙壁，搭建积木出现能量罐，让 Batman 的太空装充满电后飞到上方的平台，再踩在前方的装置上换人。

3. 换人后让其切换为炸弹装，将 Batman 正下方的装置炸毁，切换 Batman 返回走右边，消灭敌人破坏积木，搭建起钩子后将金色的墙壁拉下来并用太空装的光线破坏它。

4. 搭建积木后切换 The Flash 连点○键启动装置，来到平台上让 Cyborg 切换太空装补充能量飞到上一层，再变成磁铁装开启机关踩下去，切换回 Batman 用光线破坏右边的装置，跳到中央的平台上过关。

Watchtower

过渡区域，主要的目的是在这里收集积木然后装进罐子内，需要用到 Batman 和 Robin 不同服装的能力。场景中左上方和下方的三个平台内有三个积木可以搭建，完成的话会在下方平台的最下方位置获得一枚乐高币，另外右上方平台还可以购买角色以及新的积木能力，前提是玩家先将这些内容解锁。进入第二个区域后使用 Robin 的照明装获得新的大力装后，可打开右边房间的大门。值得一提的是这个区域有三面旗杆，全部搭建起来也可以获得一枚乐高币，中央上方也有一枚乐高币，但需要能够飞行的角色才能获得。最后进入左边第三区域调查中央地板的积木开启下一章。

第四章 Watchtower Battle

The Control Room

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集10000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始位置左边的平台上；第二块位于与BOSS战斗场地的左下角；第三块位于该平台的右边，非常明显
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计打倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于初始位置右上方的平台上，需要使用Martain Manhunter的能力从右边的下水道口钻进去，然后切换有炸弹装的角色将银色的积木炸毁后获得

关卡要点

1. 玩家操作的角色变更为 Wonder Woman，Wonder Woman 跳起后可以持续按 × 键往高空飞行，而持续按○则是下降。操作 Wonder Woman 先搭建积木后将前方的火灭掉，中途会被敌人干扰一次，可以让 The Flash 拖住敌人，自己继续灭火。

2. 与 BOSS 的战斗中，第三次必须搭建积木后再让 Wonder Woman 站在积木上，反弹光线攻击 BOSS 让其掉下来，最后击倒她过关。



The Armory

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集30000乐高币
Red Brick	找到红色积木。其位于本关一开始的位置，需要用The Joker的鲜花装控制屏障内的积木人破译电脑，屏障消失后再切换太空装破坏黄金色的积木后获得
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始平台最右边的积木内；第二块在需要用到照明装的区域右上角的积木内；最后一块同样在需要照明的区域，一层大门左上角的位置
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关漆黑仓库的二层最左边角落的银色灭火器内，需要照明装和炸弹装才能获得

关卡要点

1. 在初始位置最右边切换炸弹装炸毁银色的墙壁，再搭建积木到二层，破坏左边的积木可以得到 Robin 的滚球装，让 Robin 在右边的装置上换滚球装按○键启动机关后持续移动将二层的积木降到一层。

2. 破坏一层的积木搭建电脑并用间谍装破译它，返回一开始的平台上，切换 Cyborg 的磁铁装，从蓝色的墙壁走到二层，再用它的大力装将里面的铁门拉开。切换 Robin 来到二层（需要磁铁装），再次用间谍装破译里面的电脑，中间的升降梯降下，不断切换两名角色启动升降梯。

3. 仓库需要切换照明装才能探索，在中央位置切换太空装将金色的箱子破坏出现 BOSS，可以让 Robin 用照明装照明，自己猛攻 BOSS，注意其防御的时候不要攻击，会被反击。胜利后再用炸弹装和大力装将右边银色的箱子破坏掉出现第二个 BOSS，打法和之前类似，胜利后过关。



The Containment Facility

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集9000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始位置下方的灭火器内；第二块位于下方平台的彩色垃圾桶内，就在第一块积木的右下角；最后一块在平台最右边的彩色积木车内
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计打倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关正下方位置的大门内，需要切换Solomon Grundy拉开大门才能获得

关卡要点

1. 让 Superman 和 Batman 一组，Superman 的操作方法和 Wonder Woman 一样，开始后靠近中央出现 BOSS，引诱它撞爆周围的电磁塔即可解除它的防御。

2. 第一次打倒 BOSS 后，将出现的 The Joker 打晕，全灭中央出现的杂兵并破坏积木获得 Batman 的新服装闪电装，切换 Batman 后搭建起右边的积木，然后在左上角的充电装置用闪电装充电后按□给中央的积木装置充电，将 BOSS 中央的防护罩解除后，最后攻击他一下即可完成战斗。

Watchtower

切换 Robin 的滚球装启动上方的装置可以获得一枚乐高币，往左走进入仓库区，搭建 3 个小积木并利用 Robin 荡到最高处可以获两枚乐高币，利用下方的机器移开下方的大箱子可以得到一枚乐高币，将下方的积木打坏并切换 Robin 的生化装收集积木放进罐子里可以得到一枚乐高币。最后搭建中央的跑步机，再让 The Flash 启动，切换 Batman 的闪电装充电后打开前方的大门，进入下一章。

第五章 Brainiac Attack

Superman in Space

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集25000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁5块小丑乐高积木。它们只会在陨石区出现，后期的触手区是不会出现的，注意观察才能全部破坏
Super Combat Challenge	打倒25名敌人。必须是移动出现的敌人，漂浮物是不算的，在最后的触手部分可以先不攻击金色的触手
Joker Card	找到小丑的卡片。在游戏中段位置，第一次看到有两块陨石在中央碰撞后，通过接下来的半圆形陨石就可以看到有一块紫色的积木从右下角往左上角飘过来，快速击破它就会出现小丑卡片。注意击破要有一定的提前量，建议在其飘到中央位置击破，然后再往右方移动一点点就能得到，因为速度的关系只有1秒左右的时间可以获得，没拿到的话多尝试几次

关卡要点

1. 操作 Superman 的飞行关卡，和之前的飞行关卡类似，按□进行光线射击，没什么难点。最后的触手区域必须攻击黄金色的触手部分才可以将触手打断，不打断的话会不停地出现敌人，利用这点可以轻松完成本关的积木收集任务“Super Combat Challenge”。另外要注意中途出现的炸弹，不打掉的话被其接近会自动爆炸。

The Weapons Lab

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集23500乐高币
Lex Luthor Smash Challenge	摧毁3块机器乐高积木。第一块需要让Martain Manhunter从一开始下方平台的下水道钻进去，进入一个隐藏房间内才能找到；第二块位于关卡的第三个区域，在两人分开行动后，通过不停下压的机关后来到右边的平台上；最后一块在需要用到声波装破坏玻璃墙的区域最右边的积木内
Red Brick	找到红色积木。其位于本关一开始下方的平台中，需要先让Martain Manhunter钻进这里的蓝色下水道内，然后在隐藏房间内切换Saint Walker站在积木机关上召唤蓝色积木后获得
Joker Card	找到小丑的卡片。在两人分开行动时，通过不停下压的机关前，卡片就在机关上方的空中位置，需要切换有飞行能力的角色才能获得

关卡要点

1. 本关操作的角色是 The Joker、Batman 和 Cyborg。先切换 Cyborg 的大力装开启下方的大门，换上太空装破坏黄金色的障碍物，这样可以开启一层前方的道路。

2. 利用磁铁装来到前方二层区域，切换闪电装先到二层最左边充电，回到一层再给绿色玻璃前的装置充电，这样对面的电梯会启动。进入右边的新区域，在下方让 Batman 用透视装透视绿色墙壁内的装置，再切换 The Joker 开启 2 个阀门。

3. 另一同伴行动，通过上方有陷阱的区域后，切换出 The Joker 后用磁铁装起动墙上的齿轮装置（如果 The Joker 在下方的话可以将其换到队伍内，再从另一边换出来），让下方的升降平台载同伴上来，汇合后在前方切换出 Batman 的声波装破坏墙壁，获得 The Joker 的鲜花装。

4. 用鲜花装操作左边房间内的人破译电脑，开启上方的舱门后过关。



The Docking Bay

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集15000乐高币
Combat Challenge：Zero-G	使用反重力机器打倒3名敌人
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块就在初始位置平台上的最左下角；第二块位于二层右边下方的水中，必须切换Killer Croc进入水中才能破坏；最后一块位于二层左上角的平台上，位置很明显
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关第二层右边水池下方的水牢中，必须切换Killer Croc才能破坏

关卡要点

1. 消灭敌人后切换出 Killer Croc 先破坏右边的巨大积木，再让 Robin 的原始装将中央的两个指轮和一块电池全部装到对面的墙壁内，启动升降梯前往二层。

2. 在二层消灭所有敌人后到右上角搭建积木，然后反复跳到黄色的积木上让其遥起右边的阀门（需要多跳几次）。切换 Robin 的间谍装破译里面的电脑，下方的阀门打开后切换磁铁装修好里面的机器。

3. 返回平台中央，触发剧情后让 Killer Croc 到水下先打开阀门，再用 Robin 的磁铁装修好上面的机器，中央的梯子开启，来到中央最高的平台破译电脑过关。

Watchtower

返回 Watchtower 后根据提示回到右边的区域触发剧情，接下来跟着右上角的绿色乐高币走获得一张磁盘，拿着它来到右边二层装在磁盘机上获得 Batman 的雪花装。返回之前剧情着火的地方，用雪花装的技能将火灭掉，再用太空装的激光将金色的积木破坏，搭建起新的积木后飞船让出道路，从这里进入下一章。

第六章 Brainiac's Ship

Brainiac's Ship

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集10000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始区域的前方；第二块位于中央最大平台的左上角；第三块则在该平台的右上角
Red Brick	找到红色积木。在第二个挡路的障碍物附近，有一个小高台，需要先用飞行角色飞上去，再分别用炸弹装和生化装收集积木装进罐子内，最后用声波装破坏红色积木的外壳才能获得，后期才能凑齐角色获得这块积木
Joker Card	找到小丑的卡片。其在关卡一开始的位置，切换Robin使用滚球装启动旁边的装置，左边会掉落一个金色的蝙蝠箱子，用太空装的光线攻击破坏后获得

关卡要点

1. 不要碰到绿色的液体，会受到伤害。先切换 Lex Luthor 换出生化装后拉动上方的拉杆，再切换 Batman 到对面使用透视装可以看到拉钩，利用它到达上方的平台拼出拉杆将前方的障碍物消除掉。

2. 继续前进，切换 Batman 的声波装破坏装置搭建积木消除前方的障碍。来到中央的平台上，先用 Batman 的闪电装进入右边有电流的地方充电，等挡路触手缩回去后切换 Solomon Grundy 打开触手上方的大门，用太空装破坏里面的金色积木。

3. 来到左边用充好电的闪电装给墙上的装置充电，触手离开后再用间谍装破译电脑开启大门，用太空装破坏里面的金色积木，这样中央下方的防护罩就会消失，拉下中央下方的操作杆并消灭所有敌人过关。



Brainiac Battle

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集6500乐高币
Combat Challenge：Counter	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在BOSS左边的积木内；第二块在Batman的上方；最后一块在平台的下方，需要站在BOSS对面的平台边缘，切换会飞行的角色往下方飞行就能看到小平台上的积木
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关左上角的位置，在The Flash的旁边，破坏积木即可获得

BOSS战

一开始只要直接攻击平台上的 BOSS 即可，将其 HP 削减到一定值以下它会召唤触手攻击玩家，此时玩家无法攻击它，只能躲避，不停地移动即可。反复数次后 BOSS 会再次进入可攻击的状态，如此反复，重复三次该步骤即可打倒 BOSS 过关。注意先清理平台上出现的杂兵。



Super Skydive

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集38000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。所有积木均在前半段飞行的时候出现，都位于屏幕的边缘
Super Combat Challenge	打倒15名敌人。它们在中期出现大量的障碍物之后会不停地出现，注意只有这个阶段会出现
Joker Card	找到小丑的卡片。其就在本关的前半段宇宙部分，钻过一个由漂浮物组成的“洞”的区域后，前方往中央偏右下角一点点的位置，多尝试一下，靠肉眼很难看清楚

关卡要点

1. 相当简单的关卡，操作飞机一路往前飞就行，注意躲开道路上的障碍，同时击落出现的敌人和小丑标志的积木，这些都是本关的收集内容。另外攻击敌人会掉落黄色的墙壁，收集后会有短时间的防护罩。

Watchtower

再次回到 Watchtower，从上方的传送点能回到 Batcave，可以挑战以前的关卡，另外该区域也有一些积木可以搭建，完成指定数量还可以得到不少的乐高币。顺着 Watchtower 内的提示先往下方移动，在第一个岔路口往左走，进入下一个区域后再跟着绿色的乐高币来到右边的区域触发剧情，利用 Martian的光线破坏黄金色的积木，再搭建起来，接着往回走一步后再用 Martian 的透视能力发现地上绿色的积木，切换 Green Lantern 启动它，出现绿色的钱币后跟着它一路返回开始的大厅，正中央的装置启动，调查它可以进入下一章和以前已经完成的所有章节。

第七章 LEGO Europe

LEGO Paris

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集31000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块在开始场景的左下角区域；第二块在该区域的右边；最后一块在银色雕像右边广场最右上角的位置
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于第二个区域内，这里有一个跑步机的装置，切换The Flash解开它后进入旁边的铁门内获得

关卡要点

1. 先将所有的敌人消灭干净后，用太空装的光线破坏前方挡路汽车的金色部分，将其炸开一条通道。完成后进入第二个区域，将这里的所有敌人清理干净会触发剧情，右边的通道开启。

2. 切换 Superman 在尽头破坏黄金色的墙壁，将积木搭建成银色的雕像后，用 Batman 的炸弹装炸毁它，再将这个区域所有的敌人全部消灭后过关。



LEGO London

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集57000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁5块机器人乐高积木。第一块需要沿着开始位置的水池走到最上方的一个小空地上，破坏这里的积木完成；第二块在第一块积木左边的水池区域内，同样也是在上方的小空地找到；第三块位于圆形广场的左边，在尽头可以发现；第四块在绿地广场最左边的位置；最后一块在绿地广场中央下方的角落内，需注意观察
Red Brick	找到红色积木。其位于本关出现带电的电话亭位置，先让闪电装充电后再到左边给发电装置充电打开大门，在里面切换磁铁装将保险柜吸出来获得
Joker Card	找到小丑的卡片。在本关最后的位置，绿色的积木内有个黑漆漆的洞口，切换Robin的照明装进入到最深处就能得到

关卡要点

1. 消灭所有敌人后让 Batman 对着摩天轮使用透视装，再切换炸弹装将摩天轮炸开，进入大桥后切换 Superman 使用眼部光线破坏挡路的公共汽车来到圆形广场。

2. 先消灭所有敌人，切换 Batman 的声波装破坏挡路的公交电话亭上的玻璃，再用 Batman 的透视装找到右边的电源，让 Superman 打开它再用 Batman 的闪电装补充电量，最后再用 Batman 的炸弹装就能破坏电话亭了。

3. 进入绿地广场后在右边找到可以透视的绿色墙壁，然后让另一名同伴打开里面的阀门，最后解除大门上的电力再用 Superman 的眼部光线破坏金色墙壁过关。

LEGO Pisa

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集17000乐高币
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计打倒3名敌人
Joker Smash Challenge	摧毁4块小丑乐高积木。它们就在本关战斗区域的四个角落内，绕一圈就能全部完成
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于左边一处积木地板内，先让Solomon Grundy钻进去找到积木，拼出新的积木后切换Robin的滚球装启动它，打开后方房间的大门就可以获得

BOSS战

将所有的敌人消灭后先搭建积木，引诱空中的 UFO 到积木上方可以将其自动变小，此时猛攻它，将其血量削减 30% 后它会再次升空，同时释放不少杂兵。将杂兵消灭干净后会出现第二个积木，用一样的方法对付 UFO，如此反复三次即可打倒 BOSS 过关。注意每次 BOSS 变大后出现的敌人数量会增加。



Watchtower

先跟着绿色的钱币走，将上方的金色积木用光线破坏，搭建好积木后触发新的剧情，返回中央的传送点，从这里直接进入第八章。

第八章 Brainiac in Gotham

Ace Chemicals

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集35000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块在初始场景的左下角落内；第二块需要用磁铁装走到二层的右边，跳到旁边的一个小平台上就能发现；第三块在二层生化池子最左边，将池子凝固后就能到达
Red Brick	找到红色积木。其就在本关中央房子的最高处的池子内，将池子内的液体放出去后，切换会飞的角色飞进池子内就能获得
Joker Card	找到小丑的卡片。它在本关最左边的池子内，正常情况下是看不到的，用会飞的角色飞进去就能获得

关卡要点

1. 先切换 Cyborg 的炸弹装将左边的生化罐车炸掉，在尽头切换 Robin 的间谍装破译电脑，出现敌人后全灭它们，来到右边将墙壁拉下来，切换 Cyborg 的磁铁装走蓝色的墙壁到达二层。

2. 在可以攀爬的墙壁前切换 Robin 的原始装，跳到二层中央的位置转动阀门，这样下方的生化池子会自动凝固。返回一层将中央黄金的墙壁破坏后，再将地面散落的积木用生化装收集起来，将其装到中央房间的罐子内，出现积木后利用中央的机器，将左边空中的小积木移动到右边的积木上攻击空中的 BOSS 过关。

The Fun House

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集14000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在广场最上方的篮球架内；第二块在中央大门开启后的二层拐角内；最后一块在右上角最高平台的角落、摩天轮的旁边，需要会飞的角色飞上去才能破坏
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其在摩天轮旁边高台角落的积木内，需要会飞的角色飞上去才能获得

关卡要点

1. 先将左上方的积木搭建起来，再操作机器将三个不同颜色的鸭子移动到对应颜色的平台上，出现新的积木后切换 The Joker 的闪电装到最右边充电，将电力全部充进左边的积木内，中央的大门开启。

2. 切换 The Flash 直接跑到大门内部最上层启动跑步机，触发机关被打回二层最右边。搭建第二台跑步机后启动它，返回一层搭建新的积木，出现射击炮后操作它猛击右边小丑积木的嘴巴，出现三个气球后再切换 The Joker 的原始装，射击气球中央的靶心过关。



Wayne Tower

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集25000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块在一开始右下角的积木内；第二块位于第一次与BOSS战斗的左侧平台上，需要会飞的角色直接飞过带电的区域才能破坏；第三块位于右边有银色雕像的平台上雕像广场最上方的角落内
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于第一次和BOSS战斗后左边的区域内，需要先让会飞的角色飞过带电的水池，在左边的角落里切换闪电装充电，让水池内的电消失后跳进水中央获得

BOSS 战

开始多注意收集乐高币，将敌人打倒后来到广场中央开始战斗。先引诱 BOSS 的触手攻击，躲开后切换 Batman 的太空装射击 BOSS 中央黄金色的部分，成功对其造成伤害会触发剧情。接着 BOSS 会变更攻击方式，观察地面的提示别被触手伤到，等触手再次停下来时依旧攻击黄金色的部分。两次后 BOSS 会打开左右两边的通路，直接进入右边的广场，用炸弹装破坏银色的雕像，搭建新的积木后让 Wonder Woman 站在上面，这样 BOSS 的缩小光线会被反弹，将它的光线反射到触手身上即可过关。

Watchtower

返回 Whathtower 后往大厅位置走，两边会出现绿色乐高币提示，此时选择先走哪边都可以。先走左边的通道，触发剧情后先切换 Martain Manhunter 用眼部光线破坏中央的黄金色积木，再飞到二层破坏剩下的黄金积木并搭建起新的积木，完成后返回之前的大厅，下方的通道前会出现绿色的乐高币。进入后先让 Martain Manhunter 从中央蓝色的下水道进入到二层，在二层区域中央有监视器的位置切换 Cyborg 的炸弹装炸掉中央银色的氧气罐，获得他最后一套服装保险柜装，使用这套服装进入有监视器的房间内获得第三块积木（该区域最左边可以用磁铁装取得一枚乐高币）。往二层右边走，在尽头的位置切换 Green Lanter 站在绿色积木上使用技能，拼出新的积木工具并得到第四块积木（中途的漏电装置可以给 Cyborg 的闪电装充电，返回一层可以解开右边的电子牢门获得一枚乐高币）。一路返回中央大厅，四块积木会自动装在左右的装置上，现在往右边走，进入有 Batman 的房间，破坏 Batman 前的积木搭建跑步机后让 The Flash 解开它获得第五块积木（破坏这里三个小篮球架可以获得一枚乐高币）。返回大厅还可以跳出一个奖杯，接下来就是进入中央的传送点攻略下一章。



第九章 Zamaron

The Zamarons

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集13000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块位于初始位置左边的角落内；第二块和第三块位于有声波装才能通过的平台的左右两侧
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。这张卡片隐藏得较深，需要在中央有4朵小蘑菇的地方，连续不停地在几个蘑菇之间跳跃，跳跃的顺序和方向不限，持续数秒后左边的积木猪笼草会自动爆炸，卡片就藏在里面

关卡要点

1. 开始位置出现的积木花需要 Cyborg 换太空装使用光线破坏后才能打倒，将这里两个发电装置打坏后前方的电门会消失。

2. 在新的区域内用 Cyborg 的声波装破坏 3 座积木塔，再将出现的新积木拼起来，接着破坏上方的积木拿到把手，组装在旁边的门上，藏在里面的发电机会露出来。返回之前搭建积木的地方，跳到左边的平台后切换 Martain Manhunter 飞到屋顶上踩住机关，再切换 Cyborg 使用闪电装吸收内部的电力，最后给右边的发电机充满电就能离开。

Zamarons Encounter

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集24000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块位于初始区域右边角落的积木内；第二块位于开始位置前方的屏障内，进入到里面就能发现；最后一块位于飞船坠毁的位置，需要屏障消失后才能破坏
Red Brick	找到红色积木。其在右边的平台上，有粉红色积木的位置让Star Sapphire启动它搭建出新的积木后出现
Joker Card	找到小丑的卡片。它在本关右边楼梯上旁边的一个小凹槽内，注意这里不仔细看很容易看漏，而且需要Robin的照明装进入才能获得（没有照明装的话直接漆黑一片，攻击也不会有任何效果）

关卡要点

1. 一来就切换 Martain Manhunter 使用透视能力发现绿色发光的装置，出现排水口后让 Martain Manhunter 钻进去进入前方的屏障内，破坏周围四个发电装置后屏障消失，队友会自动跟上来。

2. 切换 Cyborg 的炸弹装将银色的箱子炸毁，搭建出跑步机后让 The Flash 启动它，开始位

置右方被挡住的道路现在可以通行了，来到这里更高的平台上，破坏其中一个积木会出现气流，先不用管它，往右边走触发剧情。

3. 飞船炸毁后切换 Martain Manhunter 走到屏障的位置，按○键可以操作屏障内的人破坏发电装置，屏障消失后切换 Cyborg 的闪电装给里面的装置充电，最后利用气流飘到左方的高台上，给发电机充满电力即可打开大门。



Predator

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集26000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块位于一开始的屏障内；第二块位于第二个平台左边楼梯旁边的角落内；第三块同样位于该平台，从右边的楼梯上去，在最右边的角落内可以发现
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其在一开始的位置，消除屏障后在下方闪绿色光芒的地方使用透视能力，出现下水道后让Martain Manhunter钻进去，到达秘密区域后切换Star Sapphire召唤粉红色积木，破坏积木后获得

关卡要点

1. 一开始玩家位于屏障内，将所有敌人消灭后搭建积木会出现金色的竖琴，切换 Cyborg 的太空装破坏金色的竖琴后屏障消失，继续前进到左边最高的平台。

2. 拉动左边平台的拉杆后出现银色的积木，让 Cyborg 的炸弹装炸毁后拼装出桌椅板凳，再次用 Cyborg 的炸弹装炸毁后出现敌人。返回之前的位置，往右边的平台走会触发剧情，将积木搭成大门再让 Cyborg 的大力装拉动它过关。



Watchtower

返回 Watchtower，接下来很长一段时间都不会有新的谜题，直接调查中央的传送装置就能选择下一章。

第十章 Odym

The Reach

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集26000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。在第一个阶段和第二个阶段中出现，多观察飘过来的陨石，积木就在陨石上
Space Combat Challenge	消灭6名敌人。目标必须是敌人的飞船，飞过来的炸弹是不算的，在第一次剧情后会陆续从玩家的后方飞出来
Joker Card	找到小丑的卡片。其在第一次触发剧情后，围着空中巨大的甲虫绕圈时，第一次出现两艘敌方飞船的前方，注意观察乐高币的中央位置

关卡要点

1. 飞行关卡。第一个阶段注意会有炸弹朝我方位置飞过来，第一时间将其打爆；第二个阶段要注意敌人的飞船会从后方出现，抓紧时间进行射击；第三个阶段要击坠敌方的飞船和触手，触手会释放雷球，范围比较大需提前躲开，飞船可以提前击破以免受到干扰。



Odym Jungle

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集10000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块位于一开始找到红色积木的角落内，让Martain Manhunter飞上去就能看到；第二块位于水池位置，从最大的荷叶中央往北面跳到一个小平台上就能看见；第三块在破坏了触手的位置后，用Martain Manhunter的飞行能力飞到旁边的小平台上就能找到
Red Brick	找到红色积木。其就在本关一开始、左边角落的积木内，破坏后就能发现，算是隐藏位置最明显的一块红色积木
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关中央水池下方北面的积木内，需要获得Batman的潜水装潜下去破坏才能获得，角色Killer Corc会因为体积太大导致无法进入积木所在的区域

关卡要点

1. 开始后切换 The Flash，在限定时间内攻击周围的 3 个圆形植物，这样中央有 3 个球的奇怪积木会爆炸，用它留下的积木搭建起跑步机后让 The Flash 启动它，岸边会出现排水口。

2. 切换 Martain Manhunter 钻进排水口后再破坏金色的积木，挡路的触手会缩回去，飞到对岸后切换 Cyborg 的原始装把蛇头上方的积木拉下来，砸中蛇头后它就会撤退，最后用炸弹装炸开墙壁过关。

Saint Walker

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集10000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块就在钻进排水口后到达的平台的角落里；第二块位于甲虫BOSS所在平台左边的池子内，必须切换Killer Croc潜下去才能破坏；最后一块位于该平台右边的小池子内，同样让Killer Croc潜下去破坏它完成
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其在一开始的位置，在下方的褐色泥土内使用Solomon Grundy钻下去挖出积木，拼出甲虫让植物吃掉后，植物会将卡片吐出来

关卡要点

1. 将开始位置的积木花破坏后会出现剧情，银色的积木出现后切换 Cyborg 的炸弹装炸毁它露出排水口，让 Martain Manhunter 钻进排水口到达上方的平台，使用眼部光线破坏这里金色的积木后拼出甲虫，前方挡路的积木会变成银色。

2，来到积木前用 Cyborg 的炸弹装炸毁它，往前走触发剧情后消灭所有敌人，再切换 Cyborg 的磁铁装将 NPC 从甲虫手中吸出来，消灭一大波敌人的增援后用 Cyborg 的声波装破坏甲虫的壳，最后拼装出新的积木并让刚加入的角色 Saint Walker 启动它过关。



第十一章 Nok

Nok Appeoach

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集35000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。这些积木分布在每个转弯位置的石柱子中央，由于位置比较不方便瞄准，在远处看见最好第一时间狙击
Space Combat Challenge	消灭15名敌人。中途出现的炮台和炸弹是不算的，敌人数量很多，机会非常充裕
Joker Card	找到小丑的卡片。其在关卡快要结束前，有很多炮台出现的位置，转弯的时候可以看到一圈乐高币中间有小丑的卡片

关卡要点

1. 纯射击关卡，难度不高，中途出现的敌人和炸弹非常多，注意回避的同时多收集乐高币。本关对乐高币的收集要求比较高（不要放过蓝色的乐高币），后期出现的石柱子上会有大量的炮台，能躲就躲吧，射击它们很容易错过歼灭敌人数量和小丑积木的收集。

The Underground Caverns

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集15800乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块在一开始左下角的位置；第二块在透视大门左上角一个漆黑的小缺口内，需要飞上去并切换Robin的照明装才能破坏；最后一块在透视大门前方的位置，触发剧情后记得往回走才能看到
Red Brick	找到红色积木。其在本关破译电脑放下积木桥的位置，电脑的正下方，需要Martain Manhunter飞下去后再切换角色Indigo才能召唤出剪刀剪断铁栏获得（该角色需要购买）
Joker Card	找到小丑的卡片。其和本关第二个Batman乐高积木在同一位置

关卡要点

1. 先让Cyborg将大门拉下来，再切换Martain Manhunter使用透视能力发现门是磁铁做的，然后用Cyborg的磁铁装破坏它后进入断崖区。

2. 在断崖区先让Martain Manhunter飞过去，拼好对岸的积木昆虫后会有杂兵出现，消灭它们并用透视的方法发现蜘蛛尾部是金色的，用眼部光线干掉蜘蛛后破译电脑，积木桥自动放下让同伴通过。

3. 让Cyborg的炸弹装破坏银色的墙壁，切换Martain Manhunter进行透视并让同伴开启机关，进入下一个区域后触发战斗，将杂兵消灭干净并用炸弹装破坏右边的积木，搭建起把手后推动它。出现机器人时踩在它身后的机关上，此时机器人会依次打开4道小门，记住它打开的顺序，然后按照该顺序依次进入对应的小门，正确后开启中央大门过关。



The Lndigo Power Battery

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集6800乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块位于战斗区域的左上角；第二块位于战斗区域右上角的平台；最后一块位于开始位置的正上方，BOSS第二次出击时就能看到，注意都要用Martain Manhunter飞到最上方才能破坏
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关中央、紫色巨大积木的背后，需要Martain Manhunter飞过去获得，不太容易看到

BOSS战

初期全力攻击BOSS，将其血量削减到60%左右她会释放杂兵，再将杂兵消灭干净触发剧情，之后玩家会被铁笼罩住，此时切换Martain Manhunter使用透视眼可以看到铁笼上的锁，使用光线破坏它后BOSS再次出击。将其血量削减30%后她会再次释放杂兵，清理干净后BOSS会召唤巨锤攻击玩家，躲开巨锤的三次攻击后触发剧情，将掉落的积木搭建好后BOSS第三次出击。再度打倒她并清理干净杂兵后，她会将玩家的同伴绑在积木上，切换Cyborg的炸弹装炸毁积木，再将掉落的积木拼起来即可过关。

第十二章 Ysmault

Rivers of Jam

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集15000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块位于初始平台的最左上角，有绿色的门附近；第二块在反射激光破坏坦克后，有岩浆流出的位置；最后一块位于楼梯降下的位置，直接上二层就能看到
Combat Challenge：Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关岩浆区域最下方，需要使用炸弹装炸毁银色的岩石后获得

关卡要点

1. 消灭所有杂兵后切换Green Lantern挖掘中央有积木围住的泥土部分，接着让Green Lantern搭建出新的积木后拼出工具将前方绿色的大门打开。

2. 出现激光后将场景中央的积木破坏，出现新的积木并拼好它，让Green Lantern站在上面反射激光破坏前方的坦克，消灭前方所有敌人后切换Solomon Grundy将大门打开，再用Green Lantern破坏前方的绿色积木降下楼梯。

3. 来到二层依旧是破坏积木并搭建好新的机关，让Green Lantern站在上面变成一个球后不停奔跑就能将前方的积木桥拉出来，来到最后的平台切换Wonder Woman拉动把手，让Solomon Grundy钻到地下挖掘出新的积木，拼出挖掘机后过关。



Ysmault

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集21000乐高币
Red Brick	找到红色积木。其在刚刚过桥的位置，炸掉银色的积木后，将出现的骷髅头拼到其身后的身体上
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。它在有很多敌人的平台上，消灭敌人后在左边发现可以挖掘的积木，让Green Lantern钻洞并拼出管道就能获得

关卡要点

1. 开始后先让Solomon Grundy将大门拉开并拼出积木召唤巨手将沉船拉上来（虽然Green Lantern自己也能飞过去，但这样的话同伴是过不去的）到达对岸。

2. 在对岸拼出把手后依旧是让Green Lantern拉动它，破坏阀门让绿色的门消失。上楼梯后操作Wonder Woman拉动把手，在绿色的门前按○操作对面的敌兵拉动拉杆破坏阀门，第二道绿色的门消失，再次拉动前方的把手来到有很多敌人的平台上。

3. 消灭这里的敌人来到最高的平台上，先让Green Lantern挖掘地板后出现把手，将其拼接到左边的喷气管上，再切换Robin荡到左边的杆子上，将最上方杆子上的把手荡下来，拿着把手拼到右边的喷气管上，转动把手让喷气管停止喷气，进入喷气区后过关。



FEATURE | INFORMATION | EXPRESS | GUIDE

The Butcher

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集5000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在平台的左下角附近；第二块在BOSS初始位置的右边；最后一块位于平台右下角
Combat Challenge: Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于BOSS平台靠近右下角的位置，破坏积木就能看见

BOSS 战 刚开始它会一直使用光线攻击玩家，快速躲到它周围引诱其他的敌人过来一一歼灭，全灭所有杂兵后 BOSS 会向玩家进行连续冲撞攻击，连续躲开三次后 BOSS 会出现在平台中央并进入短时间的硬直，此时就是攻击它的时机。每次攻击 BOSS 只能削减它三分之一的血量，之后又会召唤杂兵，攻击它三次后即可过关。本战的难点在于 BOSS 的光线很容易打死玩家，死亡后会让乐高币快速流失，这会对乐高币评分一项的完成造成不小的阻碍。



第十三章 Okaara

The Breach of Okaara

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集17000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。它们会附着在炮台旁边的石柱上，对射击角度要求比较高，注意最后一块需要绕一圈以后才能看到
Space Combat Challenge	消灭25架敌人的飞船。这次的目标飞船全是红色的，形状类似炸弹，
Joker Card	找到小丑的卡片。从一个人的山洞飞出后，右边可以看到一大块积木，将其破坏后获得

关卡要点 1.纯飞行关卡。本关的目的不是自动飞完全程就结束，而是需要干掉围绕中央积木的四个炮台，必须攻击炮台的上半部分才能打掉，玩家会自动围绕炮台转圈，直到炮台被全部破坏后才会过关，在积木收集条件没有全部达成前可以故意留一个炮台不破坏（推荐起码绕两圈以上再完成条件过关）。小丑积木的位置比较偏，移动准心会比较难控制，需要多尝试几次。

Larfleeze's Vault

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集30000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块在一开始左边的走廊上，位置非常明显；第二块位于左边平台的左上角，让Green Lantern飞过去就可以发现这里还有个小平台，积木就在该平台上；第三块位于右边断桥的平台上，位置非常明显
Red Brick	找到红色积木。其位于左上角最上方的小平台上，需要先飞上去，再使用透视能力，最后拼出红色积木并切换Larfleeze启动它获得（该角色需购买）
Joker Card	找到小丑的卡片。它在本关一开始触发剧情时可以看到的大门的空中，让Green Lantern直接飞过去就能获得

关卡要点 1. 在一开始的平台上破坏所有积木，不但会出现乐高币，还会有绿色的积木出现，让 Green Lantern 拼积木并启动它们可以让左边和右边的断桥出现连接平台。



2. 先走左边的断桥来到左上角的平台破坏所有积木，让 Solomon Grundy 将大门打开后再切换 Wonder Woman 反射光线到墙上，根据墙上中央颜色的顺序依次反射对应颜色的积木板解开机关。

3. 返回中央的平台走右边，转动保险柜的把手后破坏里面的积木，再拉动最里面的机关，右边的升降机启动。拿着钥匙乘坐升降机来到右上角的小平台上（注意拿着钥匙不能飞行，否则钥匙会直接掉落），将钥匙装在齿轮上转动它，再让 Solomon Grundy 拉动把手破坏石像，Wonder Woman 就可以反射光线了，方法和左边一样，成功后通往中央的桥升起。来到该位置破坏积木后搭建起来，再让 Green Lantern 解开后进门过关。

Larfleeze Attack

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集12000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。它们分别位于BOSS战平台的左中右角落内，位置很明显
Combat Challenge: Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于BOSS平台左上角的一个小平台内，需要Green Lantern飞过去才能得到

BOSS 战 先将杂兵全部清理干净，再将 BOSS 的血量削减 30% 后它会召唤巨大的幻影攻击玩家，可以操作 Green Lantern 飞起来躲避，当幻影使用锤子攻击时空中会掉落积木，破坏积木会出现绿色的积木，将其拼起来后 BOSS 会再出击；第二次的对应方法和第一次一样；第三次需要 Solomon Grundy 钻到地面挖出积木才能完成，最后将 BOSS 打死过关。

Watchtower

返回 Watchtower 后地面会出现绿色的乐高币，跟着乐高币走来到关押怪兽的牢笼前，切换 Star Sapphire 拼出积木机关并启动它，出现美女吸引怪兽后再让 Martain Manhunter 打开牢笼，获得第七块电子积木板。返回大厅再次启动传送机就可以攻略下一章了。

第十四章 Qward

The Mines of Qward

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集18000乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。第一块就在初始位置，转身就能看到；第二块位于需要使用炸弹的高台上，站在高台上就能看到前方的积木；最后一块位于牢笼区的第一个牢笼内，用Wonder Woman控制里面的NPC就能轻松破坏
Red Brick	找到红色积木。其在中央会旋转的牢笼内，使用透视装透视中央发绿光的位置，出现电脑后用间谍装破译，等牢笼转动后在下方的尽头获得
Joker Card	找到小丑的卡片。就在一开始位置的左上角、地面可以挖洞的地方，切换Green Lantern挖掘地面积木的中央位置获得

关卡要点 1. 先消灭平台上所有敌人，再跳上高台切换 Batman 的炸弹装炸毁高台前方的银色积木，获得新的积木将其搭建在大门上后换 Solomon Grundy 将大门拉开。

2. 进入新的区域后再次换回 Batman，用透视装透视绿色墙壁内的积木，切换同伴转动旁边的阀门和操作杆，启动右边的



齿轮后从旁边进入牢笼区，切换 Wonder Woman 控制第一个牢笼内的 NPC，将里面的积木破坏再搭建起来，拉下操作杆解开牢笼的机关释放 NPC。使用同样的方法将这里的三名 NPC 全部释放出来后，它们会帮玩家破坏中央的积木，跳进中央的大洞过关。

Sinestro s Surprise

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集24000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁3块Batman乐高积木。第一块就在自己身后，转身就能看到；第二块位于传送带旁边的笼子内，需要Martain Manhunter钻进蓝色的下水道后才能破坏；最后一块位于齿轮最上方，等同伴冲破玻璃后切换Green Lantern飞到最顶部就能看到
Combat Challenge: Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于本关一开始的高台上，需要先用Wonder Woman飞上去，再切换Robin使用磁铁装将上方的磁铁吸下来，卡片就会自动露出来

关卡要点

1. 先切换 Batman 的太空装破坏前方金色的墙壁，启动积木后从传送带来到对面的平台，消灭所有敌人后再使用炸弹装破坏银色积木，让传送带将积木自动推下去，再切换 Robin 挡在旁边的杆子上，等其自动掉下来时 Green Lantern 就会掉入前方的水桶内，最后让 Batman 的太空装破坏金色的积木救出 Green Lantern 加入队伍。



2. 用 Green Lantern 拼出绿色的积木后在熔炉上搭建平台，站在平台上等熔炉爆发将玩家送到高处。让同伴也一起站上来，到达最高处时同伴会把玻璃撞碎，进入内部拉动把手，前方的齿轮平台出现，最后让 Solomon Grundy 破坏尽头的墙壁过关。

Sinestro Showdown

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集15000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。第一块在初始位置玩家的下方；第二块和第三块位于和BOSS作战平台的左上角和左下角，绕一下就能看到
Combat Challenge: Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其位于BOSS战左边着火的小岩浆池内，需要Superman使用冻气将其熄灭后才会出现（按○键发动冻气）

BOSS 战

将 BOSS 的血量削减 30% 后杂兵出现，清理后将三个绿色的积木搭建起来，让 Green Lantern 站在上面召唤积木，三个积木从左到右分别是石头、布、剪刀，玩家要根据 BOSS 召唤出来的石头剪刀布召唤对应的积木破坏它，这样才能对其造成伤害，反复三次就能将其击倒。但注意，每伤害 BOSS 一次都会有杂兵出现，必须清理干净杂兵后 BOSS 才会进行下一次召唤。本关可以让 Green Lantern 飞到对面的平台上，吃掉中央紫色的乐高币会获得大量点数。

Watchtower

先用炸弹装将出现的银色积木炸毁，再切换新角色 Sanit Walker 召唤出蓝色的积木，剧情后回到传送点就能进入最后一章。

第十五章 Fortress of Solitude

The Fortress of Solitude

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集9000乐高币
Batman Smash Challenge	摧毁2块Batman乐高积木。第一块位于平台的右下角；第二块需要用Wonder Woman飞过激光后，让Batman使用透视装发现右上角的积木后破坏它
Combat Challenge: Finishers	使用终结技累计击倒3名敌人
Joker Card	找到小丑的卡片。这块卡片的位置比较隐蔽，BOSS第二次召唤的积木破坏后中央会出现一个水池，跳进水池内就能获得（画面上是看不出来的）

BOSS 战

很简单的 BOSS 战。先攻击 BOSS 再清理杂兵，BOSS 会直接飞到右边的高台上召唤积木攻击玩家，此时只能躲避，等积木连续攻击后会落在平台中央，此时切换 Batman 的透视装发现积木的把手，让 Solomon Grundy 破坏把手后搭出闹钟叫醒同伴。BOSS 再次出击后削减它 30% 的血量，其会再次自动转移到左边的高台上，同样等 BOSS 召唤的积木停止攻击后切换透视装，再用 Batman 的炸弹装炸毁积木。搭建好积木后消灭最后一波敌人，BOSS 会释放光线攻击，引诱 BOSS 的光线轨迹形成一条直线与其他角色的光线交叉就能过关。



Atrocitus Attack

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集5000乐高币
Joker Smash Challenge	摧毁3块小丑乐高积木。分别在与BOSS战斗高台的上方和右方，以及有我方同伴的左侧平台上，必须切换Wonder Woman飞过去才能获得
Red Brick	找到红色积木。其位于BOSS战右上角的小角落内，需要先让Wonder Woman飞上去，再切换太空装的光线攻击融化积木后获得
Joker Card	找到小丑的卡片。这一张卡片也隐藏得较深，需要玩家飞到很多同伴所在的平台上，破坏紫色同伴旁边的积木

BOSS 战

BOSS 发动攻击后会处于长时间的硬直，这个阶段攻击它是不会遭到反击的，如果在其防御的时候攻击的话有可能被弹飞。当 BOSS 跑到高台上时，将出现的杂兵全灭后 BOSS 会召唤积木槌攻击玩家，躲开后等 BOSS 下来，此时不要攻击，引诱它撞到场景周围带刺的积木上就能破坏它的无敌状态。最后一个阶段地面会出现大量积木，切换 Robin 的生化装将积木收集起来装到罐子内，拼出积木升降台走到左边即可过关。本关乐高币收集项目的要求为 5000，可让 Wonder Woman 先飞到对面的平台上收集蓝色的乐高币。



Brainiac s Final Stand

积木收集任务

名称	获得方法
Level Complete	完成关卡获得
Stud Collect Challenge	累计收集6800乐高币
Lex Luther Smash Challenge	摧毁3块机器人乐高积木。它们分别在场景的左下、右上和右下角，位置很明显。注意右上角的积木会被场景挡住，要走过去才能看到
Combat Challenge：Counters	使用反击技累计击倒敌人3次
Joker Card	找到小丑的卡片。其就在本关右下角的空中，需要Wonder Woman飞上去才能获得

BOSS 战

本作的最终关卡，BOSS 是巨大化的 Superman。先破坏积木，搭建出激光炮后攻击 Superman，当其被蝙蝠干扰后先清理杂兵，注意清理时不要太靠近空中飘浮的骷髅头，会被冲击波所伤。清理干净后切换 Batman 的炸弹装攻击空中的骷髅头后 Superman 会破坏激光炮，引诱 Superman 的眼部光线攻击左边的积木，融化积木后让 Robin 变换滚球装转动镜子的角度，将眼部光线折射回去攻击 BOSS。接下来再次清理杂兵后炸骷髅头，最后等 Superman 弄出新的积木后全部搭建起来，再让 The Flash 启动它就能过关。





奖杯攻略

白金路线

奖杯总数	45	铜杯	30	银杯	11	金杯	3	白金	1

相比较前几作，本作的白金难度和时间要稍微低一些，正常通关后可以完成一半的奖杯，集齐剧情中所有主要角色可以拿到 95% 的奖杯。其中小丑卡片收集类奖杯要特别注意第二章第一关，第五章第一关以及第十章第二关，这几关的卡片位置非常隐蔽。其他还要注意的是 Everyone is awesome 这个奖杯，虽然只是铜杯，但要求看完所有的剧情动画，不能跳过任何剧情。剩下的奖杯基本就是收集类的，只要通关一次，拿到所有解谜角色就可以轻松完成。

白金难度	5/10
白金所需时间	40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1次
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

Platinum（白金）

取得条件：获得除该奖杯外的所有奖杯

To catch a Croc（铜杯）

取得条件：完成第一章 Gotham Sewers

It wasn't the speech（铜杯）

取得条件：完成第二章 Batcave Battle

Zero-G-whiz!（铜杯）

取得条件：完成第三章 To Space !

Bouncy futon thingy（铜杯）

取得条件：完成第四章 Watchtower Battle

An unlikely alliance（铜杯）

取得条件：完成第五章 Brainiac Attack

Brawn over Brainiac（铜杯）

取得条件：完成第六章 Brainiac's Ship

Eurover Reacting（铜杯）

取得条件：完成第七章 LEGO Europe

Arkham, I saw, I conquered（铜杯）

取得条件：完成第八章 Brainiac in Gotham

Heart Breaker（铜杯）

取得条件：完成第九章 Zamarons Encounter

Saint Walkers Saviour（铜杯）

取得条件：完成第十章 Odym

Nok, Nok（铜杯）

取得条件：完成第十一章 Nok

Butcher Beater（铜杯）

取得条件：完成第十二章 Ysmault

Greedy Guts（铜杯）

取得条件：完成第十三章 Okaara

Rock, Paper, Sinestro（铜杯）

取得条件：完成第十四章 Qward

Ice, Ice, Batman（金杯）

取得条件：完成第十五章 Fortress of Solitude

Suitably Impressed（铜杯）

取得条件：解锁游戏中所有的套装收集项目

奖杯说明：这个奖杯看上去复杂，但实际上只有一套隐藏服装，完成主线章节后可以拿到 Batman 的 7 套服装，最后一套需要返回 Batcave 左下角港口位置，用炸弹装炸毁银色的蝙蝠桶就可以获得最后的潜水装（Dive Suit）。

Batbuilding（铜杯）

取得条件：完成游戏中的工具搭建类小游戏

奖杯说明：这类小游戏指的是在游戏中选择后会进入搭建画面的一个小游戏，按照指示滑动屏幕即可完成，除了主线中出现的外，在 Batcave 以及 Watchtower 也会各有一个该类谜题，完成后即可获得。



Microver（铜杯）

取得条件：收集所有的电子芯片

奖杯说明：这个奖杯需要在第八章过后，回到 Watchtower 后会自动提示收集路线，根据提示收集六块电子芯片就能自动获得，具体可参考攻略部分。

Card work（银杯）

取得条件：找到所有的小丑卡片

奖杯说明：游戏中一共有 15 个大关合计 45 个小关，每关都隐藏着一张小丑卡片，很多都要后期加入其他同伴后才能返回获得，具体参考攻略部分。

Gold 100（银杯）

取得条件：累计收集 100 块黄色积木

奖杯说明：每个关卡要求的 5 块黄色乐高积木任务中，累计完成 100 块即可，游戏中一共有 225 块，难度不大。

Larfleeced Special

取得条件：累计收集 100000000 的乐高币

奖杯说明：正常情况下收集这个数量是非常困难的，需要玩家获得红色积木内的乐高币倍率奖励，开启后收集速度会乘几何倍数上升。注意不同红色积木倍率奖励是可以叠加的，例如同时开启 2 倍和 4 倍，总共就是 8 倍。

You Gotham all

取得条件：收集率 100%

奖杯说明：想要获得该奖杯必须完成 225 块黄色积木任务，再将所有角色和红色积木全部购买，全部完成后关卡右上角的蝙蝠标志旁会显示 100%，此时就能获得。

No Joke

取得条件：摧毁所有的小丑乐高积木

奖杯说明：进入关卡前可以查看每关的黄色乐高积木任务，其中带有 Joker Smash Challenge 字样的任务就与该奖杯有关，完成所有该类型的积木任务即可获得这个奖杯。

Lex do this!

取得条件：摧毁所有的机器人乐高积木

奖杯说明：完成所有带有 Lex Luther Smash Challenge 字样的积木任务。

Batvandel

取得条件：摧毁所有的蝙蝠侠乐高积木

奖杯说明：完成所有带有 Batman Smash Challenge 字样的积木任务，以上三个奖杯的具体收集方法可以参考攻略部分。

Power Rings

取得条件：完成召唤类积木谜题

奖杯说明：这个奖杯要求的谜题指的是游戏中有各种颜色的积木，需要对应角色站在上面召唤出积木完成的谜题。除了主线外，在 Batcave 和 Watchtower 内也有该类谜题，需要有特殊的角色才能解开。注意购买商店内的角色，特别是主线剧情中最后一章出现的几名角色，有不少都需要用到他们。

Batcaveman

取得条件：完成 Batcave 基地内的所有自由小任务和谜题

Watchtower Wanderer

取得条件：完成 Watchtower 基地内的所有自由小任务和谜题

奖杯说明：上面两个奖杯要求完成两个基地内的所有谜题以及小游戏的收集，完成后通常会出现乐高币收集，可以解开一些角色的购买限制，注意需要解开的情况下再取得出现的乐高币后才算真正完成。另外，Batcave 基地内有 3 处着火的地方，全部熄灭后会有一枚乐高币出现，这一枚算是藏得比较深的。

Everyone is awesome

取得条件：不跳过任何剧情动画

奖杯说明：在不跳过任何剧情内容的情况下，通关后就能获得，记得全程不要跳过剧情。

Gold Rush

取得条件：完成所有的积木收集任务

奖杯说明：完成 225 个黄色积木任务，具体收集方法可参考攻略部分。

Hinteresting

取得条件：解锁所有系统解说项目

奖杯说明：在购买项目中的最后一项，将所有的 hints（系统解说内容）全部买完即可跳出该奖杯。

Red all over

取得条件：解锁并购买完 15 块红色积木收集任务

奖杯说明：每一章只有一个该任务，解锁方法参考攻略部分，推荐优先购买增加乐高币获得倍率的红色积木。

DC-peasy

取得条件：解锁并购买所有角色

奖杯说明：除了关卡的黄色积木解锁角色外，Watchtower 和 Batcave 两个基地内的小游戏和谜题也会包含大量的解锁角色在里面，建议可以先完成 Red all over 这个奖杯，再慢慢收集购买角色（在 Watchtower 基地右方飞船仓二层的机器上购买）。

Counter crazy

取得条件：使用 20 次反击攻击

Caped Crusader

取得条件：完成所有 Combat challenges 相关的黄色积木收集任务

奖杯说明：该奖杯要求的黄色积木任务包含 Combat Challenge：Counters 和 Combat Challenge：Finishers 两种，前者要求为被攻击前根据提示按○键将其放倒，后者则是将敌人打倒在地后追加攻击将其一击必杀。

Ner-ner na ner-ner

取得条件：飞行状态下的 Superman 使用眼部光线累计击倒 10 名敌人

And stay down

取得条件：使用 30 次终结攻击

Nostalgia Trip

取得条件：以 Batman 1966 Mode 的情况下完成 The Containment Facility

奖杯说明：获得红色积木 Batman 1966 Mode 的情况下开启它，然后选择第四章第三关 The Containment Facility，通过后即可跳出该奖杯。

Galactic Attack

取得条件：完成所有射击关卡中歼灭指定数量敌机的要求

奖杯说明：该奖杯要求完成所有射击飞行关卡中带有 Space Combat Challenge 字样的积木任务。



Techno Prisoners

取得条件：破译游戏中所有的拼图谜题

奖杯说明：拼图谜题指的是游戏中需要间谍装完成的拼图小游戏，90% 的拼图内容能在主线中完成，剩下的则包含在隐藏积木内容中，只要完成了所有黄色积木的任务必定能获得该奖杯。

Okaara Run

取得条件：在少于三圈的情况下完成关卡 The Breach of Okaara

奖杯说明：第十三章第一关 The Breach of Okaara 在完成过关条件前会不停地绕圈飞行，在绕三圈以前击破 4 个目标积木过关即可获得。

Metagamer

取得条件：玩过一次街机

奖杯说明：街机的位置位于第二章第一关初始位置的最左边，如果直接使用的话会导致它被 Batman 的炸弹炸毁，需要触发剧情将 Batman 赶走后再使用。

Aq-where-ium?

取得条件：发现 Aquaman 的下午茶

奖杯说明：在第一章第二关 Sewers Interchange 内，初次掉到有水的池子里面后切换可以飞的角色来到最高处的右边，可以看到玻璃内有乐高机器人在喝茶，随后就会跳出该奖杯（其他角度虽然也能看见，但必须正面对准他才会跳出奖杯）。

Crocaught in the act

取得条件：发现 Killer Corc 的隐藏服装

奖杯说明：在第一章的最后一关，让 BOSS 直接掉入左右两个漩涡风扇再击倒它就能获得。

文 huanyuezhi 美编 香山



CHAIN CHRONICLE V チェインクロニクル

《锁链战记》是SEGA出品的一款卡片类RPG游戏，一年前已经在Android和iOS平台上登陆，以其精美的画风、动听的音乐、新颖的战斗以及丰富并紧凑的剧情吸引了众多的玩家并获得玩家们的喜爱。SEGA还邀请了一线声优为每张卡片配音，同时与很多作品进行联动。本作是SEGA于2014年7月15日在PS Store配信的PSV版，除了保留手机版的要素外，还增添了势力共斗等全新要素。

RPG	锁链战记V			占需记忆卡
	チェインクロニクルV			575MB
	SEGA	2014年7月15日	日版	1人
零售版：4298日元/下载版：免费		无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

上手指南

系统界面详解

队伍（パーティ）



在此界面中，玩家可以根据自己的喜好编辑战斗队伍，队伍由4名场上队员与2名后备队员组成。玩家最多可以编辑五支队伍，并在战斗开始之前任意切换上场队伍。选择左上角的メインパーティ即可把当前队伍设为主力出击队伍，而这支队伍的队长便会成为玩家的头像，该角色也可以作为支援在好友的战斗中登场。

在这里还可以查看玩家所有拥有的卡片，每张卡片右上角都有个锁的标志，玩家可以通过点击该标志对卡片进行锁定，防止误卖与误合成。

合成



在此界面中，玩家可以对角色进行强化。左侧选择想要强化的基础卡片，右侧选择狗粮卡片对基础卡片进行强化。用与基础卡片相同的狗粮卡片进行强化时便会界限突破一次，每张角色卡片都可以突破四次。成长费用为左侧基础卡片等级×100（例如左侧卡片20级，那么右侧每增加一张卡片成长费用就会多2000G）

除此之外，在此界面中还可以对角色的武器进行强化，方法是把武器卡片作为狗粮卡片放在右侧进行合成，不过需要符合该角色要求的武器类型，而且也不能越级合成，B级武器要求该角色已持有C级武器，A级武器要求该角色已持有B级武器。如果右侧放入武器研磨卡，则会对武器的属性进行强化，研磨卡的类型没有限制，不过使用同种武器类型的研磨卡会提高成功率。

此界面中还可以出售卡片。卡片出售不仅能获得金币，出售稀有度R以上的卡片还可以获得戒指。出售R卡会获得3枚戒指，出售SR卡会获得10枚戒指，出售SSR卡会获得20枚戒指，出售武器卡、成长卡均为1枚戒指。

扭蛋（ガチャ）



在此界面中，玩家可以抽取扭蛋来获得新角色。玩家可以选择上方已解锁的酒馆，到该酒馆中抽取相应的角色。官方不定期会有提升某些酒馆的稀有卡片出现概率的活动，玩家可以看准时机来进行抽卡。稀有抽卡进行一次需要5个精灵石，使用45个精灵石可以进行10次连续抽卡，同时还可以用从各个途径获得的礼品券（プレミアムチケット）进行一次抽卡。普通抽卡需要使用200绊币（アルカナコイン），使用2000绊币可以进行连续10次普通抽卡。



在戒指交换所（フォーチュンリング交换所），玩家可以通过任务打出的、或出售稀有卡片获得的戒指来换取卡片或道具。每个月会更新一张用戒指兑换的卡片，期限为两个月，需要消耗70枚戒指。除此之外玩家还可以通过戒指兑换金币、果实、礼品券等道具。目前PSV版每月登录25天都会赠送一张当期的戒指卡，玩家们千万不要错过。

好友（フレンド）

在此界面中玩家可以加其他玩家为好友，输入对方的ID数字，对方一旦批准就可以成为好友，在战斗中便可以使用该好友的头像角色进行支援。好友数量上限会随着玩家rank等级的提升而增加。



商店（ショップ）



玩家可以在这里购买精灵石，或者消耗精灵石来购买限量礼包和扩充卡片包。购买精灵石会转到 PS Store 中相应的界面，精灵石的基础价格是 100 日元 1 个，不过买得越多价格越便宜。

菜单（メニュー）

游戏的系统菜单，玩家在这里可以查看已经通过的剧本、获得卡片的情况、所持道具等信息。另外还可以调整音量、修改昵称、查看各种须知、输入礼品码。

势力



该系统是 PSV 版新增的，目前是 PSV 版独占。玩家可以选择加入已经通过的地区的势力，并通过今后将要开放的势力活动获得势力币来抽取势力专属武器等卡片。8 月 7 日已经开放了第一次活动，该活动的内容是根据玩家在势力活动期间所进行的关卡，获得势力点数奖励。每天都有点数加成的限时关卡，玩家可以集中在这里刷势力点数，活动结束后统计玩家个人的点数以及玩家所加入势力的总点数，分别有对应的势力硬币作为奖励。玩家可以用这些硬币去抽取势力专属 A 级武器。这次势力活动期间每天还赠送精灵石和体力果实，加成点数的关卡更是大放送三级成长卡，如果能赶上活动，大家一定不要错过。



关卡介绍





主线任务关卡——在地图上会有“Next”标志进行指示，关卡左侧有“Main”标志，该类关卡会推动剧情的发展，并且拥有很多经验。目前 PSV 版的主线关卡只开放到了第 9 章结束。

自由任务关卡——通常为集齐 4 个隐藏宝箱或进行一定次数来获得宝箱奖励的模式，关卡为绿色背景并有“自由”标志。

活动关卡——在圣王国的はじまり の村中出现，包括每天更换的曜日任务以及官方不定期更新的特别活动任务等。

锁链故事任务关卡——在大地图左上角的信息栏中可以进入。锁链故事任务是围绕着几个人物发展剧情，通过后会获得相应奖励的任务。不过每个锁链故事任务必须获得该条锁链的关键人物后才能开启，具体每条锁链对应的关键人物可以在メニュー中查看。关卡为蓝色背景并有“Chain”标志。

物语关卡——在获得一个新角色后便会开启该角色的物语关卡，该类关卡分布在各个地点之中，通过后可以获得精灵石奖励或获得该角色的能力觉醒。

路线关卡——在地图中会出现一些怪物图标、宝箱图标等等的关卡，只有完成这些关卡才能连通该条路线。

角色

每名角色都有 1 个必杀技及 0 ~ 2 个能力。必杀技是与生俱来的，不需要通过任何途径获得，直接就可以在战斗中使用；而有的能力需要玩家通过该角色的指定的物语关卡才能觉醒。评价一张卡片的好坏主要就是从它的属性值（HP 与 ATK）、必杀技与能力来判断。有些角色的能力即使是放在后备也会发挥效果，因此后备队伍的选择也要考虑到角色的能力。除此之外，每名角色初始都持有一把 C 级武器，可提升的幅度很小，强化一名角色不仅仅要限界突破并练满等级，武器也是很重要的一环，主线和活动中都有 A 级和 B 级武器的关卡，玩家可以把这些强力的武器装在强力的角色身上，并使用武器研磨卡对武器进行强化，以发挥更强的实力。



战斗系统

首先要介绍下本作的职业，游戏中共有战士、骑士、弓手、法师、僧侣五种职业，这五种职业存在着一些相克关系。

职业	类型	优点	缺点
战士	近战	攻击速度、暴击几率高，克制骑士	被远程克制
骑士	近战	所受到的远程攻击伤害有 60% 减免	被战士克制，暴击几率低
弓手 / 法师	远程	为远战角色，克制战士	被骑士克制，近战时攻击力只会保留 50%
僧侣	回复	为回复角色，回复量与攻击力有关	生命力少，基本上不适合对战





战斗开始之前，玩家可以选择一名支援角色，再左右划动选择已编辑好的队伍即可开始战斗。支援角色可以是好友，也可以是路人，不过只有好友的角色才能够使用必杀技。



进入战斗以后，我方 5 名队员分布在右侧的九宫格之中，左侧会分批次出现敌人向右进攻，每一批次便是 1Wave，战斗画面中左上角会显示该关卡的 Wave 情况。若有敌人到达最右侧便视为玩家失败，如果场上有队员被击败，替补队员便会登场，如果所有队员包括替补队员都被击败，也视为玩家失败。这时玩家可以选择使用复活果实或放弃关卡。

玩家通过点击角色然后划动角色到指定敌人身上来操作角色，如果不进行操作，在敌人接近时角色会自动进行战斗。长按角色可以查看该角色的攻击范围，下方的必杀技栏会显示必杀技消耗的法力球数及范围，切换到该角色时点击下方的“必杀”按钮就可以释放必杀技。而法力球会在左下角显示，玩家需要观察已获得法力球的情况来判断使用哪些必杀技。法力球在每 Wave 开始之前随机抽取，在 BOSS Wave 中，本作中可爱的小精灵比利卡也会来支援玩家一颗法力球。



战斗画面左上角还会显示在该关卡中获得的宝箱情况，宝箱分为木箱、银箱和金箱，每关最多获得 4 个宝箱。右上角为暂停和快进的按钮，在熟悉了战斗系统后，玩家可以使用快进功能来战斗以节省时间。



关卡通过后，会根据玩家的表现进行金币奖励，达成以下 3 种条件会有加成。

奖励项目	中文说明	条件说明
タイムボ－ナス	时间奖励	短时间内完成任务
负伤者なしボ－ナス	无阵亡奖励	战斗中没有人战斗死亡，使用接关复活之后会重置角色死亡纪录
必杀フイニッシュボ－ナス	必杀技最后一击奖励	用必杀技击倒最后一波中的最后敌人

注：以上完成一项金币 +30%、两项 +60%、三项 +100%。

战斗异常状态一览

异常状态	描述
中毒（毒）	持续受到伤害（与角色体力及防御力有关，可靠提高防御力减少伤害）
缓速（スロウ）	移动速度下降
致盲（黑暗）	不能作远距离攻击
冻结	不能移动及攻击。在冻结状态下，受到伤害增加
昏迷（ダウン）	不能移动及攻击。在昏迷状态下，不能防御远距离攻击
白骨化	能力下降
诅咒（呪い）	一定次数内受到的伤害增加固定数值

对新手的建议

队伍组成方面推荐新手使用战奶队，即1个僧侣3个战士的队伍，这种队伍的好处是泛用性强，需要考虑的因素较简单，取得较容易，必杀技的法力球也不会混乱。如果对该游戏已经有了一定的了解，可以尝试骑士队、法师队、远程队、混合队等玩家自己喜爱的组合。

关卡方面刚上来可以先打主线关卡，经验值比较多，可以连续升级，剧情中给的一些成长卡可以用来强化队伍。等打到第二章，敌人的实力就有明显的增强了，这时推荐刷一刷初级曜日任务的狗粮，把队伍中的角色都强化到关卡推荐等级左右再继续。不同职业的成长卡片也可以进行强化，只不过同种职业的成长卡经验要比不同种的多10%。等到队伍等级在 17 级左右时打中级曜日任务就没什么问题了，这个任务也是目前强化卡片的最主要来源。之后玩家可以一边做主线一边打狗粮，AP 富裕的时候可以打打自由任务、锁链故事或物语故事。剧情来到第五章的精灵岛后难度会有一个急升的趋势，虽然推荐等级为 20 多级，但笔者推荐把队伍水平练到 40 级再去挑战这章，以免不必要的浪费。而剧情到第八章的炎之九领后，难度又会急速上升，这时推荐队伍平均等级在 50 级以上，并且好友最好有 60 级的司祭骑士或万象法师，否则很容易就会在 BOSS Wave 挂掉。

下面推荐一些无论是在初期还是长久看来都比较实用的卡片，玩家如果获得这些卡片就毫不犹豫地强化吧（只包含现在 PSV 版已有的角色）。

角色名称	卡片等级	职业	获得途径
强运の战士ニンフア	SSR	战士	副都酒馆
微笑む悪魔アンジエリカ	SR	战士	副都酒馆
恋するお嬢样ベルナデット	SR	战士	副都酒馆
宿命の剑士トウカ	SR	战士	圣都酒馆
死の商人アイアリス	R	战士	副都酒馆
女怪盗マディ－ナ	R	战士	副都酒馆
热血武器商人ダスティ	HN	战士	普通抽卡、活动关卡、自由关卡
诗を纺ぐ者ファルリン	SSR	弓手	湖都酒馆
传说の歌姬ムジカ	SSR	弓手	湖都酒馆
万象の魔导师アルドラ	SSR	法师	副都酒馆
魔法兵团师团长ヴェルナ－	SSR	法师	贤者之塔酒馆
二ツ星教授イザヤ	SR	法师	贤者之塔酒馆
平凡なるメイドエレミア	SR	法师	贤者之塔酒馆
花の司祭アリエッタ	SR	僧侣	圣都酒馆
盲目の神官ノエル	SR	僧侣	副都酒馆
秘药师メルヴィナ	R	僧侣	副都酒馆
司祭骑士パ－シエル	SSR	骑士	圣都酒馆
圣骑士团长“圣战の呼び声”ダナディ	SR	骑士	圣都酒馆
俊足の剑士ラビィ	R	骑士	副都酒馆

奖杯攻略

奖杯总数	10	铜杯	7	银杯	2	金杯	1	白金	0

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	25 天（课金）/三个月以上（无课金）
在线奖杯	有
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

最强の义勇军
金杯

取得条件：队伍 cost 达到 100

奖杯说明：最耗时的奖杯，需要玩家 rank 达到 87，对于非课金玩家而言，这个奖杯起码要连续玩 3 个月以上才可能获得。

最强の仲间
银杯

取得条件：任意一张卡片限界突破 4 次并且等级达到满级

获得心得：推荐使用 2 星战士热血武器商人ダスティ来完成这个奖杯。该角色可以通过绊币获得，也可以通过自由关卡“关所の战い”获得，官方的武器实战贩售活动也可以获得，总之是很容易得到的一张卡片，集齐 5 张并不困难。而且该卡片 4 次突破后满级的攻击力相当于 4 星 SR 卡片，并且技能是只消耗一个法力球的多段攻击，可以在 BOSS 战中发挥很大的作用。

赖りになる队长
银杯

取得条件：完成 100 个角色物语

奖杯说明：同样是很难完成的奖杯。首先需要获得很多不同的角色卡片，只是靠绊币抽出的卡片远远达不到这个数量，所以就需要玩家在游戏的过程中尽可能到不同的酒馆抽卡，收集不同的角色。另外有些自由任务也有送新角色，以奖杯为目标的玩家可以优先清理自由任务。之后就需要大量的 AP 完成这些角色的物语关卡，角色对应的物语关卡可以在卡片详细信息中查看，角色物语的完成情况可以在メニュ－的アルカナ一览中查看，数量达到 100 个即可解锁该奖杯。非课金玩家需要做的就是通过积攒剧情和一些关卡中得到的、以及官方活动派送的精灵石，去各个酒馆以及各种自由任务收集新角色，再完成这些物语关卡，不过攒精灵石需要消耗相当长的时间。

驱け出し队长
铜杯

取得条件：完成 20 个角色物语

获得心得：同“赖りになる队长”，20 个角色故事还是很容易的，靠绊币抽出的卡片就够了。

フォ-チュンリング
铜杯

取得条件：在酒馆中使用戒指兑换角色

奖杯说明：戒指可以通过曜日任务和一些官方活动获得，也可以通过卖 3 星以上的卡片获得，集齐 70 个戒指可以换一张卡片。

锻冶职人见习い
铜杯

取得条件：任意一把武器强化到 MAX

奖杯说明：随意使用研磨卡把一个角色的初始 C 级武器升满就可以了。武器强化卡可以通过官方的实战贩卖活动获得，剧情途中也会送一些，用这些把一把 C 级武器升满还是很容易的。

势力への贡献
铜杯

取得条件：加入过全部的势力

奖杯说明：PSV 版的全新要素，突破第二章剧情后可以选择加入势力，每经过一个新的酒馆便增加一个可以加入的势力。剧情进行到第八章完便可以解锁所有酒馆，这时玩家把所有势力加入一遍就可以了。

日々の战い
铜杯

取得条件：一个月内登录 25 天

限界突破
铜杯

取得条件：任意一张卡片限界突破 4 次

奖杯说明：这个奖杯可以和“最强の仲间”一同完成，只需要突破 4 次而不用升到满级。

义勇军のはじまり
铜杯

取得条件：完成教学

文 哪尼 美编 香山



几经跳票，《LoveLive！学园偶像天堂》终于发售了。虽说已经做好了心理准备，但游戏上手时的第一印象比想象中的还要更差一些，主要是因为演出时的帧数实在太不稳定。不过仔细体验过后则会发现，游戏在不少地方其实还是相当用心的，比如故事模式中的诸多经典桥段，演出模式中的舞蹈动作也很好地根据演唱会进行了还原。总而言之，这样的作品毕竟是以服务粉丝为主，摆正心态好好享受吧。

MUG	LoveLive！学园偶像天堂			必需记忆卡
	ラブライブ！ School idol paradise			1543MB
	角川Games	2014年8月28日	日版	1人
	零售版：6998日元/下载版：6458日元	无对应周边		对应玩家年龄：12岁以上

注意事项

三版本差异

游戏分为《BiBi Unit》《Printemps Unit》和《Lily white》三个版本，对应原作中的三个官方分组。三个版本的主要差异体现在收录的分组曲目及对应的单人曲，奖杯亦是分开计算的。另外每个版本都有各自的一些独占剧本，除此之外内容上并无太大区别。

《BiBi Unit》专属曲目：《ほうつかいはじめました！》、《ありふれた悲しみの果て》、《Darling！！》、《Cutie Panther》、《Cutie Panther（Metal-Panther Mix）》。

《Printemps Unit》专属曲目：《愛は太陽じゃない》、《スピカテリブル》、《孤独 Heaven》、《Pure girl project》、《Pure girl project（Super-Mondo Mix）》。

《Lily white》专属曲目：《私たちは未来の花》、《恋のシグナル Rin rin rin！》、《纯爱レンズ》、《微熱から Mystery》、《微热から Mystery（TeKe-TeKe ELEK Mix）》。

存档联动

游戏的不同版本间可以进行存档联动，主要是针对共有的内容。在某个版本中解锁的共通曲目、共通剧本，以及完成过的演出任务等均可以在其他版本中自动识别并同步，玩家只需要将独有内容打出来就行了，对于想拿齐三个版本奖杯的玩家来说，无疑是一大福音。



系统简介

界面元素



1. 谱面音符
2. 舞台道具
3. 特别演出
4. 表现力槽
5. 当前总分

本文对应游戏版本：1.02

❇谱面音符

游戏谱面形式比较简单，中心的花朵会向外围的轨道发射音符，当音符与轨道上的判定点重合的瞬间按下相应的按键即可。系统会根据玩家的按键时机给出“Perfect”、“Cool”、“Fine”、“Well”和“Miss”五种判定评价，其中只有达成“Pefect”或“Cool”判定才会被计入连击数中。

根据操作的不同，按键音符分为以下三种。

蓝色星形：对应左侧方向键的任意按键，也可以触摸左侧屏幕。蓝色轨道连结的两个音符为长押判定，按住方向键不放直到音符移动到终点位置后松开。



粉红心型：对应右侧△○□×中的任意按键，也可以触摸右侧屏幕。粉红轨道连结的两个音符为长押判定，按住△○□×其中之一不放直到音符移动到终点位置后松开。



绿色音符：同时按下任意方向键和△○□×中的任意按键，也可以同时触摸左右两侧的屏幕。绿色轨道连结的两个音符为长押判定，同时按住左右两侧按键不放直到音符移动到终点位置后松开。



❇舞台道具（ステ－ジギミック）

每种舞台都有四种“舞台道具”，形式上多种多样，有聚光灯、气泡等等。不同种类的舞台道具所需要消耗的心型点数也不同，有1～4四个档次。玩家只要根据节奏正确按键，就可以累积心型槽，当达到某个舞台道具所需要消耗的后点数，用右摇杆上下左右进行选择（或是直接触摸屏幕右下角对应区域）后，即可使用舞台道具。



❇特别演出（ライブフィ－チャ－）

特别演出分为四个大类，由左摇杆控制。其中左、上、右分别对应组合中三名角色的“单人特别演出”，左摇杆向下则对应三人共同出镜的“组合特别演出”。使用特别演出需要消耗星型槽，而星型槽只有在使用了“舞台道具”后才会开始累积，因此使用“特别演出”的先决条件是要先使用“舞台道具”。

“单人特别演出”根据星型槽数量的不同分为3种，也就是说每个角色都有1星、2星和3星三种不同的特别演出。而“组合特别演出”则必须要在3个星型槽全满的状态才可以使用，不过演出形式有两种，随机出现。简而言之，每个版本的游戏都有3+3+3+2，一共11种特别演出，并与奖杯相关，请注意。

进入特别演出后，玩家无需再根据谱面按键，而是跟随角色的动作和速度，在屏幕上画出相应的图案。星数越高的特别演出，图案的复杂程度也越高，但可以收集到的星星数量也越多。收集到的星星会转化为分数和表现力，因此不必担心特别演出会导致总分降低，相反如果在特别演出中表现越好，那么分数的增长会比普通按键更可观。





▲单人3星特别演出和组合特别演出。

❇表现力槽（TENSION）

表现力一开始为50，最高可达到200（MAX）。每判定成功一个音符（Perfect～Fine）表现力+1，但如果是Miss判定的话，表现力则会急速下降。表现力的增长并非是实时的，而是在一个谱面轨道结束后才进行结算。因此像在“任务模式”中需要控制表现力范围的时候，需要对音符数量进行预判。

评分体系

演出结束后的评价分为三类，由高到低依次为Excellent、Brillant和Good。评价只与总分相关，和连击数无关。另外和一般音乐游戏不同，本作没有所谓的“失败”设定，即便完全放空不进行任何操作，演出也依然会持续到歌曲结束，并获得Good的评价。

每场演出的总分由三个部分组成：按照谱面完成情况得到的Rhythm、使用舞台道具所得到的Gimmick以及使用特别演出所得到Featuer。其中表现力并不计入总分中。



故事模式（ストーリー）

全路线达成条件



故事模式分为“天堂路线”、“热带路线”和“学园路线”，每个路线都关系到解锁的曲目、剧本以及奖杯，因此必须所有路线都过一遍。不同路线的分歧体现在积分的差异上：在故事模式中，获得Good评价积1分，获得Brilliant评价积2分、获得Excellent评价积3分，想要进入不同的路线，就要在积分上做调整。另外笔者建议在进行故事模式时的歌曲、服装及舞台选择完全采用屏幕右侧角色们的建议（触摸角色头像后选择“はい”），这样能避免错过一些剧本和歌曲的解锁。

天堂路线：1日目结束时积分在4以上，3日目结束时积分在21及以上。简而言之，只要所有演出均达成Excellent评价必定可以进入。

热带路线：1日目结束时积分在4以上，3日目结束时积分在20及以下。简而言之，1日目的演出均达成Excellent评价，2日目开始的演出全部放空不操作必定可以进入。

学园路线：1日目结束时积分在4以下。简而言之，1日目～3日目所有的演出均作不任何操作必定可以进入。

全辅助剧本解锁条件

剧情模式中共有17个辅助剧本，与歌曲解锁及奖杯有关联，具体解锁条件参见下表。另外笔者建议在出现剧本分支后，不要覆盖之前的存档，这样可以通过重新读档的方式将分支剧本挨个观看，有效节省全剧本取得的时间。另外还可以在选项菜单（オプション）的第二页，将“未读文章のスキップ”设定为ON，这样在观看剧情的时候按L键就可以快进。



Tips：天堂路线和热带路线在一日目中的条件是相同的，因此可以在一日目完成后单独存一个档，完成某一路线后再读档可节省时间。

分支剧本	取得条件
#01 音ノ木坂の先輩后輩	无
#02 μ's お勉强会	在 1 日目的演出中，取得 1 次以上的 GOOD 评价
#03 音ノ木坂アピ－ル作	无
#04 チ－ム一年生	在 1 日目的演出中，采用过一年级生：花阳（Printemps）、真姬（BiBi）、凛（Lily white）的意见
#05 ことりソ－イング	“学园路线”专属
#06 屋上と太阳	“学园路线”专属，在 1 日目的演出中采用过以下角色的意见：穗乃果（Printemps）、绘里（BiBi）、海未（Lily white）
#07 希スピリチュアル	“学园路线”专属，在 1 日目的演出中获得两回及以上的 Good 评价
#08 みんなでチラシ配り	“学园路线”专属，1 日目的演出中采用 5 次或以上的角色意见
#09 スイ－ツスイ－ツ（Printemps）	无
#09 宣传用の写真を撮るニコ？（BiBi）	
#09 明神さまにお愿いごと（lily white）	
#10 应援が力になる（Printemps）	无
#10 BiBi スタイル（BiBi）	
#10 凛ちゃん Rin rin rin！（lily white）	
#11 キャラ付けってなんだろ？（Printemps）	无
#11 μ's 姊妹（BiBi）	
#11 海未のすごさと μ's のすごさ（lily white）	
#12 μ's ステップアップ！	无
#13 ライブで传えたいこと	故事模式中，二日目“AKIHABARA SUMMER FESTA”的第一或第二场演出中选择《No brand girls》
#14 みんなのエリ－チカ	故事模式中，二日目“AKIHABARA SUMMER FESTA”的演出中采用以下角色的意见：花阳（Printemps）、绘里（BiBi）、希（lily white）
#15 真姬ちゃんの作词讲座	故事模式中，二日目“AKIHABARA SUMMER FESTA”的第三场演出中（固定曲目）取得 Excellent 评价，并在演出中使用组合的特别演出
#16 音ノ木坂の外でも声援（Printemps）	无
#16 にこスマイルパワ－（BiBi）	
#16 わしわしの效力（Lily white）	
#17 次のステップ（Printemps）	以“天堂路线”完成故事模式后取得，之后到“部屋”中观看
#17 次の目标は（BiBi）	
#17 これからの私たち（lily white）	

任务模式（ライブミッション）



任务模式分为“标准任务（スタンダ－ドミッション）”和“特殊任务（スペシャルミッション）”两个种类。每个任务都会给出相应的限制条件，玩家必须按照要求完成乐曲后才可以获得任务报酬。其中特殊任务比标准任务要稍稍难一些，玩家在任务模式中不必完成完整的曲目，一旦达成目标即视为成功完成，因此并不会花费太多的时间。

游戏中有三首隐藏歌曲必须在标准任务中取得，分别是标准任务 10、标准任务 20 和标准任务 30 的报酬。标准任务初始时只有 01 ~ 05，全部完成后开放 06 ~ 10，以此类推，而当开放标准任务 26 ~ 30 时，玩家只要直接挑战标准任务 30 即可取得最后一首隐藏曲目。因此想要取得全部隐藏曲目的话，最少需要完成 26 个标准任务。下面给出标准任务 01 ~ 30 的完成条件：

任务	完成条件	特殊条件
标准任务 01	在一次演出中使用 5 次舞台道具	无
标准任务 02	在一次演出中使用 3 次特别演出	无
标准任务 03	只用心型音符进行演出，并取得 600000 分以上的成绩	特殊谱面（只有粉红音符）
标准任务 04	只用心型音符进行演出，并取得 650000 分以上的成绩	特殊谱面（只有蓝色音符）
标准任务 05	只用“同时押”音符进行演出，并取得 700000 分以上的成绩	特殊谱面（只有绿色音符）
标准任务 06	达成 25 连击	无
标准任务 07	完成演奏时表现力（Tension）达到 150 以上	无
标准任务 08	以特殊谱面进行演出，并取得 700000 以上的成绩	默认即为特殊谱面
标准任务 09	完成演出后，总分中含有“9”，并且表现力在 100 以上	无
标准任务 10	以 500000 分以上的成绩完成演出	乐曲固定为《仆らは今のなかで》，且为 S 级谱面
标准任务 11	在一次演出中使用 10 次舞台道具	无
标准任务 12	在一次演出中使用 5 次特别演出	无
标准任务 13	以“隐藏模式”进行演出，并取得 500000 分以上的成绩	特殊谱面（音符中途消失）
标准任务 14	完成演奏时表现力（Tension）在 130 ~ 150 之间	无
标准任务 15	将表现力维持在 100 以上完成演奏	必须使用 S 级谱面
标准任务 16	以触摸模式完成演出，并取得 650000 分以上的成绩	无法使用按键操作
标准任务 17	以“镜像模式”完成演出，并且表现力在 150 以上	特殊谱面（操作反转，粉红音符对应左侧，蓝色音符对应右侧）
标准任务 18	以“随机模式”完成演出，并且表现力在 150 以上	特殊谱面（音符种类随机出现）
标准任务 19	以“隐藏模式”进行演出，并取得 500000 分以上的成绩	特殊谱面（音符中途消失），且必须为 S 级谱面
标准任务 20	使用 2 次以上的特别演出，并取得 500000 分以上的成绩	乐曲固定为《Wonderful Rush》，且为 S 级谱面
标准任务 21	50% 以上的音符为 Perfect 判定	无
标准任务 22	以“镜像模式”进行演出，并取得 600000 分以上的成绩	特殊谱面（谱面反转，粉红音符对应左侧，蓝色音符对应右侧），且必须为 S 级谱面
标准任务 23	以“随机模式”进行演出，并取得 600000 分以上的成绩	特殊谱面（音符种类随机出现），且必须为 S 级谱面
标准任务 24	达成 100 连击	必须使用 S 级谱面
标准任务 25	完成演出后，总分中含有“25”，并且表现力在 25 以上	无
标准任务 26	以“隐藏模式”和“镜像模式”进行演出，且取得 750000 以上的分数	特殊谱面（音符中途消失且操作反转），且必须为 S 级谱面
标准任务 27	使用 3 次以上的特别演出，并取得 900000 分以上的成绩	必须使用 S 级谱面
标准任务 28	以“随机模式”和“镜像模式”进行演出，且取得 750000 以上的分数	特殊谱面（音符种类随机出现且操作反转），且必须为 S 级谱面
标准任务 29	以“隐藏模式”和“随机模式”进行演出，且取得 750000 以上的分数	特殊谱面（音符中途消失且种类随机出现），且必须为 S 级谱面
标准任务 30	取得 1000000 以上的分数	乐曲固定为《Music S.T.A.R.T！！》，且为 S 级谱面

难点任务解析

在任务没有限定曲目的情况下，玩家可以尽量选择三人组合曲或单人 Solo 曲，这样可以保证在比较稳定的帧数下进行，特别是在要求“镜像”、“随机”和“隐藏”的任务中，帧数越稳定，完成起来也就越轻松。总体而言标准任务基本上都比较简单，不会造成太大的困扰。只有任务 09 和任务 25 相对困难一些，带有一些随机性的成分，因此在这里详细解析一下。

标准任务 09

任务要求玩家在完成演出后，总分中含有“9”这一数字，且表现力在 100 以上。由于正常完成一首歌曲的分数在 90 万以上，因此十万位的数字是最好控制的。我们可以尽量将分数维持在 90 万 ~ 100 万之间，这样总分中就必定含有“9”。不过由于还有表现力在 100 以上的条件，因此我们不能达到 90 分后就完全放手。

笔者的建议是选择难度不高的普通谱面，比如 2 星的《Music S.T.A.R.T！！》，演出中不要使用任何的舞台道具和特别演出，避免影响分数的控制。演出开始后正常游戏，并将表现力维持在 MAX 状态，当分数达到 89 万左右的时候，歌曲也逐渐进入尾声了，此时我们要避免分数超过 100 万，但同时也要让表现力出于 100 以上，那么最好的方法就是间隔着打音符，也就是打一个，放空一个。这样就能避免分数过快增长，表现力也不会急剧下降，很轻松就能达成条件。

标准任务 25

任务要求玩家在完成演出后，总分中含有“25”，且表现力在 25 以上。思路上可以参考任务 09 的做法，将总分控制在 25 万左右，不过由于这个分数远低于正常完成演出时的总分，在分数的控制上更严苛。最好的方法就是歌曲的前半段完全放空，通过粗略估计，得出

Tips: 游戏中音符判定并不很准，玩家可以稍微提前进行判定。

到歌曲结束时正好能拿到25万分左右的时间点，才开始正常按键。虽然有表现力的要求，但25的限制完全可以忽略不计。

笔者的建议是选择S级谱面中最简单的四星歌曲《START：DASH！！》，演出开始后不进行任何操作，直到绘里和真姬的独唱特写过后开始注意，从下图所示的同时押谱面出现后开始按键，以正常水平完成玩出后总分会在25万分或是26万分出头，感觉分数会超过25万分的话可以放空3～5个音符进行微调，这样就能轻松达成任务要求。



▲从这一谱面出现后开始正常按键。



▲演出结束后分数大概在25万左右，表现力也在25以上。

其他模式简介

其他模式简介

自由选择歌曲、服装和舞台进行演出。完成过的曲目可以在这里直接欣赏PV演出。

偶像研究部（部室）



触摸选择角色后可以查看她们的详细信息，欣赏台词以及换装。点R键则可以观看已经解锁的辅助剧本。

下载中心（ダウンロ－ドコンテンツ）

今后配信的DLC内容在此处下载。

全乐曲解锁条件

游戏中大部分的曲目都是在故事模式中。解锁条件中与分支剧本及标准任务相关的条件可以参照本文中“故事模式”及“任务模式”部分。

歌曲	版本	解锁条件
No brand girls	共通	完成故事模式一日目的剧情“音ノ木坂学园ライブ”
START：DASH！！	共通	完成故事模式二日目的剧情“AKIHABARA SUMMER FESTA”
仆らは今のなかで	共通	
Wonderful Rush	共通	
Music S.T.A.R.T！！	共通	以学园路线完成故事模式
Shangri–La Shower	共通	以天堂路线完成故事模式
Pure girls project	Printemps	二日目剧情AKIHABARA SUMMER FESTA的第三次演出固定曲目
Cutie Panther	BiBi	
微热から Mystery	Lily white	
爱は太阳じゃない?	Printemps	故事模式中采用过高坂穗乃果的意见，并观看过她的特别演出
スピカテリブル		故事模式中采用过南ことり的意见，并观看过她的特别演出
孤独な Heaven		故事模式中采用过小泉花阳的意见，并观看过她的特别演出
ありふれた悲しみの果て	BiBi	故事模式中采用过绚濑绘里的意见，并观看过她的特别演出
Daring！！		故事模式中采用过西木野真姬的意见，并观看过她的特别演出
まほうつかいはじめました!	BiBi	故事模式中采用过矢泽にこ的意见，并观看过她的特别演出
私たちは未来の花	Lily white	故事模式中采用过园田海未的意见，并观看过她的特别演出
纯爱レンズ		故事模式中采用过东条希的意见，并观看过她的特别演出
恋のシグナル Rin rin rin		故事模式中采用过星空凛的意见，并观看过她的特别演出
No brand girls（GRP–Explosion Mix）	共通	故事模式中观看过辅助剧本《#13 ライブで传えたいこと》
START DASH！！（Bitter–Sweet Mix）	共通	
仆らは今のなかで（LittleMore–Rock Mix）	共通	完成标准任务10
Wonderful Rush（Hevey–Rush Mix）	共通	完成标准任务20
Music S.T.A.R.T！（SKA–Feel Mix）	共通	完成标准任务30
Pure girls project（Super–Mondo Mix）	Printemps	故事模式中观看辅助剧本《#15 真姬ちゃんの作曲讲座》
Cutie Panther（Metal–Panther Mix）	BiBi	
微热から Mystery（TeKe–TeKe ELEK！Mix）	Lily white	

奖杯攻略

奖杯总数	32	铜杯	8	银杯	20	金杯	3	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	5～8小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作白金的难度不高，大家可以参照前文中的流程指引以及后文的奖杯说明。由于有存档联动，只要取得某个版本的白金后，其余两个版本的进度也会大幅加快。虽说有全曲目达成Excellent评价这样难度奖杯，但本作的谱面比较简单，且并不限定谱面难度，16首歌曲对应的16个奖杯可谓手到擒来。

下文奖杯列表采用《BiBi Unit》版本，其余两个版本只在专属曲目、角色特别演出上有差异，取得方式上是相同的。



みんなで叶える物語 白金

取得条件：获得其他所有的奖杯

μ's ミュ-ジックスタ-ト！ 铜杯

取得条件：游戏开始后即可获得

パラダイスル-トクリア 铜杯

取得条件：在故事模式中达成“天堂路线”

トロピカルル-トクリア 铜杯

取得条件：在故事模式中达成“热带路线”

スク-ルル-トクリア 铜杯

取得条件：在故事模式中达成“学园路线”

ラブライブスク-ルアイドルパラダイス！ 铜杯

取得条件：在故事模式中达成所有的路线

たくさんの思い出！ 银杯

取得条件：观看过所有的“辅助剧本”

奖杯说明：要求玩家观看过故事模式中的所有辅助剧本。如果按照前文中的方法解锁并观看了所有剧本，但却没有跳奖杯的话，只要到“部屋”中按 R 进入“活动日志”，然后将 #01 ~ #17 的剧情依次点开来看一次即可，可以按 L 键快进。

No brand girls 银杯

取得条件：乐曲《No brand girls》获得 EXCELLENT 评价

START：DASH！！ 银杯

取得条件：乐曲《START：DASH！！》获得 EXCELLENT 评价

仆らは今のなかで 银杯

取得条件：乐曲《仆らは今のなかで》获得 EXCELLENT 评价

Wonderful Rush 银杯

取得条件：乐曲《Wonderful Rush》获得 EXCELLENT 评价

Music S.T.A.R.T！！ 银杯

乐曲《Music S.T.A.R.T！！》获得 EXCELLENT 评价

Cutie Panther 银杯

取得条件：乐曲《Cutie Panther》获得 EXCELLENT 评价

ありふれた悲しみの果て 银杯

取得条件：乐曲《ありふれた悲しみの果て》获得 EXCELLENT 评价

Daring！！ 银杯

取得条件：乐曲《Daring！！》获得 EXCELLENT 评价

まほうつかいはじめました！ 银杯

取得条件：乐曲《まほうつかいはじめました！》获得 EXCELLENT 评价

Shangri-La Shower 银杯

取得条件：乐曲《Shangri-La Shower》获得 EXCELLENT 评价

START：DASH！！ (Bitter-Sweet Mix) 银杯

取得条件：乐曲《START：DASH！！（Bitter-Sweet Mix）》获得 EXCELLENT 评价

No brand girls (GRP-Explosion Mix) 银杯

取得条件：乐曲《No brand girls（GRP-Explosion Mix）》获得 EXCELLENT 评价

仆らは今のなかで (LittleMore-Rock Mix) 金杯

取得条件：乐曲《仆らは今のなかで（LittleMore-Rock Mix）》获得 EXCELLENT 评价

Wonderful Rush (Heavy-Rush Mix) 金杯

取得条件：乐曲《Wonderful Rush（Heavy-Rush Mix）》获得 EXCELLENT 评价

Music S.T.A.R.T！！ (SKA-Feel Mix) 金杯

取得条件：乐曲《Music S.T.A.R.T！！（SKA-Feel Mix）》获得 EXCELLENT 评价

Cutie Panther (Metal-Panther Mix) 银杯

取得条件：乐曲《Cutie Panther（Metal-Panther Mix）》获得 EXCELLENT 评价

絵里大好き 银杯

取得条件：观看过绘里所有的特别演出

奖杯说明：组合特别演出亦包括在内。如前文所提到的，每个角色都有 1 星、2 星、3 星三种特别演出，三人组合则有两种 3 星特别演出（随机出现），观看过着 11 种特别演出后，即可解锁这三个奖杯。可以顺便在剧情模式或任务模式中进行，节省时间。其他两个版本中的角色亦是如此。以下两个奖杯同。



真姫大好き 银杯

取得条件：观看过真姬所有的特别演出

にこ大好き 银杯

取得条件：观看过妮可所有的特别演出

コンボ 100！ 银杯

取得条件：达成 100 连击

奖杯说明：连击本身不难，而问题在于游戏会掉帧。因此建议选择流畅度较好的 3 人组合曲或担任 SOLO 曲来完成。以下奖杯同。

コンボ 200！ 银杯

取得条件：达成 200 连击

ライブギミッカ- 铜杯

取得条件：使用过舞台道具

ライブカメラマン 铜杯

取得条件：使用过特别演出

ライブクリエイタ- 铜杯

取得条件：自己定制演出舞台

奖杯说明：自由演出模式中，选择舞台的时候按□键，随便更改几个舞台元素后退出即可。



まだお着替え中！ 铜杯

取得条件：在房间中让角色更换衣服并催促

奖杯说明：在“部室”中触摸选择某一名角色后，点击屏幕右侧粉红按钮的“衣装チエンジ”，随便选择一套服装后角色会走近屏幕左侧，此时狂点左侧屏幕，得到回应后即可解锁。





FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

Tips：遇到谱面的难点部分（比如在镜像、随机模式下）时，可以用特别演出来跳过难点铺面的演奏。

文 昴星团 美编 sienna



S·RPG	超级英雄世纪		必需记忆卡
	スーパーヒーロージェネレーション		2693MB
BNGI	2014年10月23日	日版	1人
零售版：7171日元/下载版：7171日元	对应交叉存档/PSV TV		对应玩家年龄：全年龄

本作是以《SD高达G世纪》为基础，将内容换成了假面骑士、高达和奥特曼的“《世纪》系列”新作，其中各种必杀技的还原度都非常高，推荐给喜欢假面骑士、高达、奥特曼和S·RPG游戏的玩家。

系统篇

主菜单介绍

主菜单名称	子菜单名称	作用
GAME START	NEW GAME	开始新游戏
	LOAD	载入进度
	DOWNLOAD SAVEDATA	从PSN服务器上下载存档
OPTION	进行游戏中的显示、音量、操作设置	



游戏主菜单介绍

名称	作用
メインステージ	主线剧情模式
ヘルステージ	地狱模式
チャレンジステージ	挑战模式
ヒーロークエスト	查看英雄任务项目列表
ギャラリー	查看游戏中登场角色的资料、更换角色战斗时的背景音乐
セーブ・ロード	保存、读取游戏
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
ブリーフィングルーム	自由整备

主线剧情模式（メインステージ）

总共有10个章节，每个章节内都有几个关卡。初期只有3个章节，分别为奥特曼、假面骑士、高达的路线，打完3个章节后会出现只含一个关卡的EX关卡（原创关卡），完成EX关卡后会出现3个新的章节，全部完成后会出现第二个EX关卡，完成后会出现“ドガ・ドロン追击战”章节，将其完成后会出现最终关卡“ムサボルデス最终战”。



地狱模式（ヘルステージ）

内容和主线剧情模式一样，但关卡中敌人的强度会有所变更，完成模式后的CP奖励会更多，推荐对自己的角色进行过充分强化后再游玩。

挑战模式（チャレンジステージ）

内容为类似外传性质的关卡，和主线剧情关卡一样，挑战关卡也有Break和Secret Shock系统，不过关卡整体难度相对主线剧情关卡要高些。挑战完成后会开启该关卡更高难度的选项，难度一共有三种：普通（ノーマル）、困难（ハード）、究极（アルティメット）。完成更高难度关卡的CP奖励会更多，部分挑战任务借助此模式能够更轻松地完成。



英雄任务（ヒーロークエスト）

当玩家完成某些关卡或英雄任务项目后会开启新的英雄任务项目，项目内容和奖励都可以在这里查看，完成任务后还能收集该界面的背景图，不过要注意游戏中未出现的任务即使完成了也不会给予奖励，下面给出游戏中所有任务项目的内容。



名称	达成条件	奖励
友・情・最・强	包括假面ライダ-フォ-ゼ在内4人以上同时发动“英雄联动”	道具“割れた腕时计”
流・星・仲・间	用假面ライダ-フォ-ゼ击破ヴァルゴ・ゾディア-ツ	假面ライダ-メテオ加入队伍
大渔大渔～！	在一个关卡中获得20000以上的CP点数	道具“おでん”
でかく使って、でかく稼ぐ！	总计小费100000以上的CP点数	假面ライダ-バ-ス加入队伍
假面ライダ-の流仪	在关卡“奋起なる一击”中，一回合将有“NEVER”特性的敌人全击破	道具“思い出のペンダント”
振り切るぜ！	11回合内完成关卡“奋起なる一击”	假面ライダ-アクセル加入队伍
ウルトラの星 光る时	用ウルトラマン击破ナックル星人グレイ（SD）	道具“ウルトラブレスレット”
归ってきたウルトラマン	将装备了道具“ウルトラブレスレット”的ウルトラマン回舰后再度出击	ウルトラマンジャック加入队伍
変わらめ愿い	用气力MAX状态的ウルトラマンメビウス击破巨大ヤプ-ル	道具“ウルトラリング”
明日のエ-スは君だ！	用等级A以上的必杀技击破エ-スキラ-	ウルトラマンエ-ス加入队伍
希望を力に変えて	用ウルトラマンタロウ击破ダ-クルギエル	道具“キングブレスレット”
ウルトラマンNo.6	任意关卡的第一回合内击破バルキ-星人（SD）	ウルトラマンタロウ加入队伍
复誓の铠	用ハンタ-ナイトツルギ击破ボガ-ルモンス	道具“ア-ブギア”
ウルトラマンの心	用ウルトラマンメビウスB级以上的必杀技“メビュ-ムブレ-ド”击破ハンタ-ナイトツルギ	ウルトラマンヒカリ加入队伍
ウルトラ战士の勋章	关卡结算时ウルトラマン获得排名第一位	道具“スタ-マ-ク”
宇宙警备队队长	用装备了道具“スタ-マ-ク”的ウルトラマン击破エンペラ星人	ゾフィ-加入队伍
舞い降りる剑	一回合内用フリ-ダムガンダム击破敌人5个以上	道具“トリィ”
自由と正义	フリ-ダムガンダム在一次关卡中获得800以上的英雄点数	ジャスティスガンダム加入队伍

名称	达成条件	奖励
クロスボ-ン・バンガ-ドの精锐	用ガンダムAGE-2 ダブルバレット击破ベルガ・ギロス	道具“海贼の眼带”
宇宙海贼の首领	关卡结算时装备了道具“海贼の眼带”的ガンダムAGE-2 ダブルバレット获得排名第一位	ガンダムAGE-2 ダ-クハウンド加入队伍
もう、谁にも死んで欲しくない	让フリ-ダムガンダム在HP30%以下的状态完成关卡	道具“ハウメアの护り石”
エクストリ-ム！	一回合内用假面ライダ-W击破敌人3个以上	道具“ガイアプロクレッサ-”
一子相传の秘传书	在关卡“狙われたコロニ-”中用ガンダムAGE-2 ダブルバレット击破8个ゼダスM和ゼイドラ	道具“AGEデバイス”
その时、不思议な事が起こった！	将假面ライダ-BLACK RX的必杀技“キングスト-ンフラッシュ”强化到S级	道具“キングスト-ン‘太阳の石’”
大ピンチ！エ-スを救え！	让ウルトラマンエ-ス在EN5以下的状态完成关卡	道具“ウルトラコンバ-タ-”
オリジナル太阳炉	用气力MAX状态的ダブルオ-ライザ-击破リボ-ンズガンダム	道具“GNドライヴ”
影の王子	用假面ライダ-BLACK RX A级以上的必杀技“リボルクラッシュ”击破シャド-ム-ン	道具“キングスト-ン‘月の石’”
神の路线	用假面ライダ-电王S级以上的必杀技“俺の必杀技 特别篇”击破假面ライダ-ガオウ	道具“マスタ-パス”
究极の魔宝石	用假面ライダ-ウィザ-ド A级以上的必杀技“ストライクウィザ-ド”击破グレムリン（进化体）	道具“贤者の石”
ウルトラ银河传说	用ウルトラマンゼロ对ベリュドラ造成35000以上的伤害	道具“プラズマスパ-ク・エネルギ-コア”
あれは强力すぎる…	用ユニコ-ンガンダム的必杀技“ビ-ム・マグナム”同时击破4个敌人	道具“ハイパ-・バズ-カ”
诞生と终末	用假面ライダ-バ-ス击破恐龙グリ-ド	道具“バ-スバスタ-”
ネエル・ア-ガマ队	在关卡“ユニコ-ンの日”中一回合击破所有リゼル和ネエル・ア-ガマ	道具“复叶机のお守り”
铁壁の守り	一回合中让假面ライダ-フォ-ゼ承受5次来自敌人的伤害	道具“シ-ルドモジュ-ル”
假面ライダ-の指轮	假面ライダ-电王、W、オ-ス、フォ-ス、ウィザ-ド全部30级以上的状态击破アマダム	道具“ライダ-リング”
光辉く盾	一回合中让ガンダムF91承受5次来自敌人的伤害	道具“ビ-ム・シ-ルド”
新たな刃	将ダブルオ-ライザ-的必杀技“GNソ-ド Ⅱ・ソ-ドモ-ド”强化到S级	道具“GNソ-ド Ⅲ”
绝望を希望に…	用假面ライダ-ウィザ-ド的必杀技“ドラゴンシャイニング”击破レギオン	道具“アダマントスト-ン”
奏でられる音色	在一次关卡中用假面ライダ-ビ-スト击破白い魔法使い4个以上	道具“ハ-メルケイン”
心の光	用νガンダム的必杀技“サイコ・オ-ラ”击破サザビ-	道具“サイコ・フレ-ム”
胜利の旗印	用ガンダムF91的必杀技“ヴェスパ-”击破ベルガ・ギロス	道具“ビ-ムフラッグ”
カモン！ジャンナイン！	在一次关卡中用ジャンナイン击破敌人2个以上	道具“ガンパッド”
ハ-ドボイルド	在一次关卡中用假面ライダ-W的必杀技“ライダ-パンチ”击破マスカレイド・ド-パント9个以上	道具“伤付いた白い帽子”
Xラウンダ-の力	在一次关卡中用ガンダムAGE-1 フラット击破ドラド5个以上	道具“ミュ-ゼル”
目くらまし	在一次关卡中回避敌人的攻击5次以上	道具“ダミ-バル-ン”
不可视の记忆	在一次关卡中回避敌人的攻击50次以上	道具“インビシフルメモリ”
Z.A.F.Tのエ-ス	总计击破敌人数达到800以上	道具“ネビュラ勋章”
时を越えたメダル	用假面ライダ-オ-ス S级的必杀技“タトバキック”击破超银河王	道具“未来のコアメダル”
最初から最后までクライマックスだぜ！	在一次关卡中维持假面ライダ-电王气力MAX状态并在玩家的回合中击破敌人6个以上	道具“モモタロスォ-ド”
明日へ行くための觉悟	完成地狱模式的关卡1个以上	道具“明日のパンツ”
ビギナ-ヒ-ロ-	完成关卡“出击の二人”	道具“ギンガライトスパ-ク”
ル-キ-ヒ-ロ-	完成关卡“立ち塞がる舰”	道具“ファイア-シンボルのお守り”
ミドルヒ-ロ-	完成关卡“苏る复誓心”	道具“テクタ-ギア”
アドヴァンスドヒ-ロ-	完成关卡“迫り来る暴君”	道具“星斩丸”
ストロングヒ-ロ-	完成关卡“狙われたノ-ベン・ノヴァ”	道具“アンディ-クの天体望远镜”
エ-スヒ-ロ-	完成关卡“ショッカ-袭击”	道具“突っ入みスリッパ”
ベテランヒ-ロ-	完成关卡“エクソダスを追え”	道具“コアスイッチ”
ジエネラルヒ-ロ-	完成关卡“感染！ムサウィルス”	道具“ふうとくんのキ-ホルダ-”
アルティメットヒ-ロ-	完成关卡“潜む威胁”	道具“ラ-テイア・フオ-ス”
マスタ-ヒ-ロ-	完成关卡“ヒ-ロ-总突击”	道具“ウイルス・チップ”
最强ヒ-ロ-の证	完成全部关卡	道具“ヒ-ロ-ズ・エンブレム”

自由整备（ブリーフィングルーム）



在该界面下可以对角色进行强化以及购买和装备战斗用的道具，还能欣赏每个角色的台词。部分道具需要通过完成任务项目解锁后才能进行购买。

英雄点数（ヒーローポイント）&CP

击败敌人、完成关卡都能让角色获得英雄点数，英雄点数用于升级必杀技和技能，可以通过查看敌人信息得知将其击破能够获得的英雄点数。CP在游戏中的含义相当于金钱，用于购买战斗用道具。CP主要通过关卡完成后的结算和关卡完成奖励获得，当然也可以通过变卖道具换得CP点数。

更换战斗BGM（背景音乐）



在主菜单的“ギャラリー”的“カスタムサウンド”可以对每个角色自定义任一战斗招式的BGM，里面可以对BGM进行试听，BGM还能换成PSV内的任何音乐文件。如果想还原所有的BGM，只需要按R（全カスタム解除）即可。

战斗篇

战斗系统介绍

Break系统（ブレイクシステム）

除了序章关卡外，其他关卡开始时都会有Mission Trigger（ミッショントリガー）和Secret Shock标出，达成Mission Trigger的内容后会触发Mission Break（ミッションブレイク），发生新的剧情并出现新的敌人，同时会出现BOSS Trigger（ボストリガー），Secret Shock的条件基本都是在Mission Trigger的条件基础上增加一些要求，比如用特定的招式完成Mission Trigger等等，达成后会在Mission Break之后出现一个与剧情无关的神秘敌人。要注意如果只达成了Mission Trigger，那么Secret Shock就会被直接判为“失败”。达成BOSS Trigger的内容后会触发BOSS Break（ボスブレイク），发生剧情并出现新敌人。



最终冲击（ラストショック）



▲敌人最终冲击后的能力变化。

触发BOSS Break后，当玩家将敌人打剩至最后一个时会触发最终冲击系统，最后一名敌人会被强化，以HP、EN翻倍，攻击力1.5倍的状态重新登场，被击破后获得的经验和英雄点数也会大量增加。

行动机会（チャンスステップ）

在关卡中，角色只要击破一名敌方角色，就能够获得再次行动的机会，每个角色固定只有两次，也就是说加上原本的行动一回合最多能行动三次，好好利用可以让角色尽快进入气力MAX状态，不过要注意一旦使用了能够复数锁定的招式击破敌人（哪怕只攻击一个敌人）就会强制减少两次行动机会。



英雄联动（ヒーローアシスト）

在每个角色行动完毕后，若有与其相邻的伙伴就会触发英雄联动，显示出“アシスト”的字样，只要在下个回合开始前保持相邻，那么下回合开始时这些角色都会回复HP和EN，每相邻一个角色会回复HP、EN最大值的5%，也就是说最多相邻4个伙伴的情况下能回复HP、EN最大值的20%。



关卡中菜单

名称	作用
パス	结束当前回合，若尚有未行动的角色系统会提示
胜败条件	查看关卡的胜利条件和失败条件
ミッショントリガー	确认当前的Mission Break条件和Secret Shock条件
ボストリガー	确认当前的BOSS Trigger条件
各种リスト	确认己方的角色资料和英雄任务项目列表
情报表示	显示地图上所有角色的HP/EN和再行动次数
ギブアップ	放弃当前关卡并载入进度、重新开始、回到游戏主菜单

名称	作用
オプション	进行游戏中的显示、音量、操作设置
ロード	载入进度
セーブ	保存当前关卡进度



游戏画面



1. 我方单位，标有“E”的单位代表行动完毕
2. 敌方单位
3. 角色行动列表
4. 角色状态栏
5. 当前关卡中获得的总分

总分

总分通过击杀敌人来获得，可以通过查看其信息得知击破某个敌人后可以获得的分数，总分与关卡完成后结算的CP点数有关，总分越高得到的CP点数自然就越多。

出击人数

每个关卡都会有固定的出击人数，但这并不代表玩家每次关卡开始时出击的角色就要一用到底，只要让一个角色回舰，那么下个回合就能让其他的角色从战舰内出击，当然我方单位被击破后也可以直接出击其他角色。这样可以避免因遇上克制首发阵容的敌人而无力攻略的状况，部分指定使用角色英雄任务也不必将该角色放进首发阵容了。自由地选择适当的角色，在适当的场合出击吧！

等级

每当角色击破敌人后都会获得经验值，让EXP槽上升，当EXP槽充满后角色会升级，升级后角色的所有能力都会提升。



必杀技

游戏中角色的每个招式都称为“必杀技”，等级、伤害、消耗EN、命中、CT（会心率）都可以在必杀技的信息栏上确认，随着人物等级的提升还可能习得新的必杀技。必杀技一共分为无、物理格斗、物理射击、エネルギ-格斗、エネルギ-射击这五个属性，属性不会对伤害有加成，但部分敌人拥有着对应属性减伤的效果。除了必杀技属性，大部分必杀技还带有效果，下面逐个列出各个效果的作用。



效果名称	作用
无し	无效果
贯通	计算伤害时将敌人的防御力减去20%再进行计算
攻击力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的攻击力下降30%
防御力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的防御力下降30%
回避ダウン	攻击命中后一回合内，目标的回避值下降30%
移动力ダウン	攻击命中后一回合内，目标的移动范围减少2格
ランダムダウン	攻击命中后随机触发以上四种效果的其中一种
ステ-タス	无视敌人和自身的状态影响直接给予伤害
对空	对“浮游”状态的敌人伤害增加20%
底力	自身的HP越少，必杀技的伤害就越高
对大型	对尺寸2格以上的敌人伤害增加20%
マルチアタック	在射程内可以复数锁定敌人进行攻击，除第一个敌人外其他敌人受到的伤害都会降低
范围攻击	和攻击目标相邻1格的敌人都会受到伤害
HPドレイン	攻击命中后自身HP回复伤害的30%
SPゲット	用该必杀技击破敌人的场合，SP回复5点
スコアゲット	攻击命中后总分增加战斗伤害5%的数值

必杀技可以通过消耗英雄点数进行强化，等级从低到高依次为E、D、C、B、A、S，等级越高所需要的英雄点数就越多。必杀技升级主要能提升必杀技的伤害和范围，这里要注意大部分范围1格的必杀技是不会提升范围的。

技能（スキル）&SP



每个角色初始都会自带几个技能，随着人物等级的提升还可能习得新的技能，每个角色最多能习得6个技能，但最多只能持有4个，可以在自由整备界面自由更换（入替）。

技能除了要消耗SP外还有不同的发动类型和对象，并且部分技能只能在角色移动前使用，类似命中率、回避率提升，伤害增加的技能可以在战斗前选择发动，但此时的技能只能作用于自身。发动类型分为即时、1回（1次）、1ターン（1回合）三种，在这里要注意，部分技能虽然效果类似，但发动类型有可能不同；对象分为自分（自己）、味方（我方）、自分/味方、自分/味方全体、敌这五种，要注意的是类型为“味方”的技能不能对自身使用。

每个角色的SP点数固定为100，可以通过使用道具、回舰、技能进行回复，在母舰内的单位在每回合开始时都会回复20点SP，而母舰每回合会回复10点SP。

气力（テンション）

成功击中敌人、回避攻击、击破敌人后角色的气力槽都会增加，气力槽越多，角色技能的CT就越高。气力槽一共有四段，当气力槽充满时，角色会进入气力MAX状态，该状态下角色的必杀技CT都会增加100，也就是说必杀技必定为会心一击，不过一旦在战斗中回避失败，气力槽会强制减半并取消气力MAX状态，也就是说被攻击时选择“防御”则不会减少气力槽。另外，使用某些技能也可以直接增加气力槽。

角色行动

我方回合中，每个角色的行动都包括移动、攻击、技能、确定（原地结束行动），带有消费道具的角色还能通过“アイテム”来使用道具，这里顺带一提，只有迪迦·奥特曼可以通过“チェンジ”行动来变换自身的形态。在敌方回合中，若我方单位被选择为攻击对象，则可以进行反击、防御、回避这三个行动。注意反击招式若使用的是有“复数锁定”或“范围攻击”效果的必杀技，是无法产生原有效果的，也就是说只能对进攻方起作用。



全角色必杀技＆技能一览

原创系列

诺贝·新星（ノーベン・ノヴァア）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
シューティング・レイ	初期	エネルギー射击	2500/4000	マルチアタック3
フェザースラッシュ	初期	物理格斗	2700/4900	对大型
ライトクロスエッジ	15	无し	3700/5800	贯通

技能

技能	习得等级	效果
ラーティア・ヒール	初期	按HP和EN最大值的百分比回复一个我方单位的HP和EN
リターン	初期	让指定的我方单位回舰
EXPブースト	5	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
ラーティア・ブレイブ	13	除自己外所有我方单位气力槽提升一个等级
デリート	20	让一个敌方单位的能力无效一个回合
ラーティア・リモーション	25	让一个待机状态的我方单位再次行动

奥特曼系列

希卡利·奥特曼（ウルトラマンヒカリ）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ナイトビームブレード	初期	エネルギー格斗	3600/4800	命中ダウン
ナイトシュート	初期	エネルギー射击	4200/5500	无し
ナイトシュート（アーブギア）	初期	无し	4500/6900	贯通

技能

技能	习得等级	效果
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ソリッドディフェンス	初期	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
セルフリカバー	初期	按HP最大值的百分比回复自身的HP
アタックバースト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ハイスピード	21	一回合内增加我方一个单位的移动力
デリート	25	让一个敌方单位的能力无效一个回合

迪迦·奥特曼（ウルトラマンティガ）



必杀技

（复合型/マルチタイプ）

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ハンドスラッシュ	初期	エネルギー射击	2500/3600	无し
ティガマルチキック	初期	物理格斗	2800/3900	SPゲット
ゼペリオン光线	5	エネルギー射击	4200/5900	无し
タイマーフラッシュスペシャル	15	无し	3600/4600	命中ダウン
グリッターゼペリオン光线+タイマーフラッシュSP	27	无し	5200/7400	底力

（强力型/パワータイプ）

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ハンドスラッシュ	初期	エネルギー射击	2600/3700	贯通
ティガ电击パンチ	初期	物理格斗	2800/3900	防御ダウン
デラシウム光线	5	エネルギー射击	4200/5800	对大型
ティガ・バーニングダッシュ	15	无し	3900/5300	贯通
グリッターゼペリオン光线+タイマーフラッシュSP	27	无し	5200/7400	底力

（空中型/スカイタイプ）

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ハンドスラッシュ	初期	エネルギー射击	2200/3200	マルチアタック2
ティガ・スカイキック	初期	物理格斗	2800/3900	对空
ランバルト光弹	5	エネルギー射击	4000/5400	回避ダウン
ティガ・フリーザー	15	无し	3800/5200	移动力ダウン
グリッターゼペリオン光线+タイマーフラッシュSP	27	无し	5200/7400	底力

技能

技能	习得等级	效果
ライフリカバー	初期	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
ウルトラシールド	初期	一次战斗中减轻"エネルギー射击"武器对自己的伤害
ストライクアシスト	5	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
スキルリペア	15	将自身的25点SP转让给其他我方单位
ハイスピード	20	一回合内增加我方一个单位的移动力
ロックオン	25	一回合内增加我方一个单位的命中率

银河·奥特曼（ウルトラマンギンガ）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ギンガサンダーボルト	初期	エネルギー射击	2800/3800	攻击ダウン
ギンガファイヤーボール	初期	无し	3300/4400	底力
ギンガセイバー	5	无し	3500/4600	范围攻击
ギンガスラッシュ	9	エネルギー格斗	3000/4000	回避ダウン
ギンガクロスシュート	15	エネルギー射击	4500/6300	无し
ギンガサンシャイン	23	エネルギー射击	4200/5500	对大型
ギンガエスペシャリー	30	无し	5300/7600	贯通

技能

技能	习得等级	效果
ハイスピード	初期	一回合内增加我方一个单位的移动力
アタックバースト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ギンガハイパーバリアー	5	一次战斗中减轻"エネルギー射击"武器对自己的伤害
ギンガコンフォート	14	我方全员被下降的能力值全部复原
デリート	20	让一个敌方单位的能力无效一个回合
ハイテンション	23	让我方一个单位的气力槽提升一个等级

佐菲·奥特曼（ゾフィー）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
Z光线	初期	エネルギー射击	2600/3600	无し
M87光线	初期	无し	5500/8700	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
スキルリペア	初期	将自身的25点SP转让给其他我方单位
アンコール	初期	让一个待机状态的我方单位再次行动
EXPブースト	5	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
ライフリカバー	13	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
エネルギーチャージ	17	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
アタックバースト	23	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍

梦比优斯·奥特曼
（ウルトラマンメビウス）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
メビュームブレード	初期	エネルギー格斗	2800/4000	SPゲット
ライトニングカウンター・ゼロ	初期	贯通	3200/4400	贯通
メビュームシュート	初期	エネルギー射击	3600/4800	无し
メビュームダイナマイト	16	无し	5500/8000	底力
ブレードオーバーロード	20	エネルギー格斗	4300/5500	防御ダウン
メビュームバースト	27	范围攻击	4800/6800	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
EXPブースト	初期	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
メビウスディフェンサークル	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
セルフチャージ	16	按EN最大值的百分比回复自身的EN
スウエー	22	一回合内增加我方一个单位的回避率
アンコール	26	让一个待机状态的我方单位再次行动

赛罗·奥特曼
（ウルトラマンゼロ）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
エメリウムスラッシュ	初期	エネルギー射击	2700/3800	对空
ゼロスラッガー	初期	物理格斗	3000/4000	マルチアタック2
ウルトラゼロキック	初期	物理格斗	3400/4500	防御ダウン
ワイドゼロショット	14	エネルギー射击	4300/5700	无し
ゼロツインシュート	21	エネルギー射击	4800/6300	范围攻击
プラズマスパークスラッシュ	29	无し	5200/7500	贯通

技能

技能	习得等级	效果
アタックバースト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
ウルトラゼロディフエンサー	15	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
EXPブースト	19	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
エネルギーチャージ	27	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN

杰克·奥特曼
（ウルトラマンジャック）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
流星キック	初期	物理格斗	2900/4200	防御ダウン
スペシウム光线	初期	エネルギー射击	4200/5700	无し
ウルトラスラッシュ	6	エネルギー格斗	3000/4100	命中ダウン
ウルトラランス	12	物理格斗	3600/4700	贯通
ウルトラハリケーン	初期	无し	4500/6800	底力

技能

技能	习得等级	效果
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
ウルトラディフエンダー	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
セルフリカバー	5	按HP最大值的百分比回复自身的HP
スウエー	15	一回合内增加我方一个单位的回避率
ハイスピード	21	一回合内增加我方一个单位的移动力
ハイテンション	26	让我方一个单位的气力槽提升一个等级

奥特曼
（ウルトラマン）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
八つ裂き光轮	初期	エネルギー格斗	3000/4100	对空
ウルトラアタック光线	初期	无し	3700/4900	回避ダウン
スペシウム光线	初期	エネルギー射击	4200/5800	无し
マリンスペシウム光线	26	无し	4700/7000	SPゲット

技能

技能	习得等级	效果
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
デリート	初期	让一个敌方单位的能力无效一个回合
ウルトラバリヤー	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
エネルギーチャージ	初期	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ハイスピード	21	一回合内增加我方一个单位的移动力
ストライクアシスト	26	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍

赛文·奥特曼
（ウルトラセブン）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
エメリウム光线	初期	エネルギー射击	2800/3800	攻击ダウン
アイスラッガー	初期	物理格斗	3300/4300	贯通
ワイドショット	初期	エネルギー射击	4400/5800	无し
ネオ・ワイドショット	24	无し	4800/7000	对大型

技能

技能	习得等级	效果
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
セルフチャージ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
ウルトラバリヤー	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
アタックバースト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
デリート	初期	让一个敌方单位的能力无效一个回合
ライフリカバー	24	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP

艾斯·奥特曼
（ウルトラマンエース）



必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
タイマーボルト	初期	无し	3000/4000	ステータス无视
メタリウム光线	初期	エネルギー射击	4500/6000	无し
ウルトラギロチン	7	エネルギー格斗	3400/4400	マルチアタック3
バーチカルギロチン	16	エネルギー射击	3800/5200	防御ダウン
ギロチンショット	25	无し	4900/6900	贯通

技能

技能	习得等级	效果
セルフチャージ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
アタックバースト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ウルトラネオバリヤー	5	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
ハイテンション	15	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ロックオン	22	一回合内增加我方一个单位的命中率
デリート	27	让一个敌方单位的能力无效一个回合



泰罗·奥特曼（ウルトラマンタロウ）

必杀技

必杀技名称	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
スワロ-キック	初期	物理格斗	2900/4100	效果
アトミックパンチ	初期	无し	3500/4800	贯通
ストリウム光线	初期	エネルギ-射击	4600/6200	无し
ネオ・ストリウム光线	初期	无し	5000/7200	对空
ウルトラダイナマイト	初期	无し	6000/9000	底力
ウルトラフリ-ザ-	9	无し	2400/3400	移动力ダウン

技能

技能	习得等级	效果
リライブ光线	初期	按HP最大值的百分比回复除自身外我方单位的HP
タロウバリヤ-	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
スウエ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
ウルトラチャ-ジ	14	按EN最大值的百分比回复除自身外我方单位的EN
アタックバ-スト	19	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
スキルリペア	24	将自身的25点SP转让给其他我方单位

假面骑士系列



假面骑士 BLACK RX（假面ライダ-BLACK RX）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
RXキック	初期	物理格斗	2900/4200	无し
リボルクラッシュ	初期	エネルギ-格斗	4000/7500	贯通
ハ-ドショット	11	エネルギ-射击	4200/5200	防御ダウン
バイオアタック	24	无し	3600/4600	マルチアタック3

技能

技能	习得等级	效果
セルフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复自身的HP
セルフチャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
キングスト-ンフラッシュ	5	我方全员被下降的能力值全部复原
液状化	16	一回合内所受到的攻击都有额外的概率完全回避
アタックバ-スト	23	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
デリ-ト	28	让一个敌方单位的能力无效一个回合



假面骑士 1号（假面ライダ-1号）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ライダ-チョップ	初期	物理格斗	2800/3900	攻击ダウン
ライダ-キック	初期	物理格斗	3400/4800	无し
ライダ-稻妻キック	初期	物理格斗	3800/5300	贯通
ライダ-きりもみシュ-ト	21	无し	4200/5600	回避ダウン
电光ライダ-キック	27	无し	4600/6800	底力
ウルトラフリ-ザ-	9	无し	2400/3400	移动力ダウン

技能

技能	习得等级	效果
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ハイスピ-ド	初期	一回合内增加我方一个单位的移动力
ソリッドディフェンス	初期	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
セルフリカバ-	23	按HP最大值的百分比回复自身的HP
スキルリペア	26	将自身的25点SP转让给其他我方单位



假面骑士 电王（假面ライダ-电王）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
俺の必杀技Part2	初期	エネルギ-格斗	2600/3800	无し
俺の必杀技 特别编	初期	エネルギ-格斗	3200/5500	底力
ソリッドアタック	5	物理格斗	3000/4100	回避ダウン
ダイナミックチョップ	9	物理格斗	4000/5400	HPドレイン
ワイルドショット	12	エネルギ-射击	3500/4700	ランダムダウン
ロイヤルスマッシュ	23	物理格斗	3800/5200	ステ-タス无视
ボイスタ-ズスラッシュ	28	无し	4800/6800	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
クライマックス	初期	提升自身的气力槽
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
アタックバ-スト	5	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ハイスピ-ド	15	一回合内增加我方一个单位的移动力
セルフチャ-ジ	19	按EN最大值的百分比回复自身的EN
デリ-ト	23	让一个敌方单位的能力无效一个回合



假面骑士 W（假面ライダ-W）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ジョ-カ-エクストリ-ム	初期	物理格斗	2800/4000	无し
メタルブランディング	初期	无し	3500/4600	防御ダウン
トリガ-フルバ-スト	11	エネルギ-射击	3000/4100	マルチアタック3
ファングストライザ-	14	物理格斗	3900/5500	贯通
ビッカ-チャ-ジブレイク	20	エネルギ-格斗	4500/5900	ランダムダウン
ライダ-パンチ	21	物理格斗	2000/5500	スコアゲット
ゴ-ルデンエクストリ-ム	28	无し	5000/7200	底力

技能

技能	习得等级	效果
ホ-クファインダ-	初期	提升自身的命中率
スウエ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
エネルギ-ディフェンス	16	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
ハイスピ-ド	20	一回合内增加我方一个单位的移动力
ハイテンション	25	让我方一个单位的气力槽提升一个等级



假面骑士 Accel（假面ライダ-アクセル）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
アクセルグランツア-	初期	物理格斗	2900/4100	无し
ダイナミックエ-ス	初期	物理格斗	3300/4400	贯通
マシンガンスパイク	14	物理格斗	4000/5600	回避ダウン
マシンガンスラッシャ-	23	无し	4600/6500	ランダムダウン
ビッカ-チャ-ジブレイク	20	エネルギ-格斗	4500/5900	ランダムダウン
ライダ-パンチ	21	物理格斗	2000/5500	スコアゲット
ゴ-ルデンエクストリ-ム	28	无し	5000/7200	底力

技能

技能	习得等级	效果
バイクフォ-ム	初期	一回合内增加自身的移动力
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
トライアルメモリ	5	一次战斗中增加自身的回避率
アタックバ-スト	14	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ソリッドディフェンス	18	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
ロックオン	24	一回合内增加我方一个单位的命中率

假面骑士 OOO
（假面ライダ-オーズ）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
オ-ズバッシュ	初期	物理格斗	2500/3700	防御ダウン
タトバキック	初期	物理格斗	2900/4200	无し
ガタキリバキック	5	物理格斗	3200/4200	マルチアタック3
ガッシュクロス	11	物理格斗	3600/4700	命中ダウン
サゴ-ゾインパクト	15	无し	4200/5300	范围攻击
プロミネンスドロップ	19	物理格斗	3800/5200	对空
オクトバニッシュ	23	物理格斗	3500/4600	ステ-タス无视
グランド・オブ・レイジ	29	无し	4400/5700	贯通
魂ボンバ-	33	无し	5000/7000	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
タカアイ	初期	提升自身的命中率
スキルリペア	初期	将自身的25点SP转让给其他我方单位
スウエ-	5	一回合内增加我方一个单位的回避率
ハイスピ-ド	15	一回合内增加我方一个单位的移动力
エネルギ-チャ-ジ	21	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ストライクアシスト	26	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍

假面骑士 Fourze
（假面ライダ-フォーゼ）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ライダ-ロケットパンチ	初期	物理格斗	2500/3600	无し
ライダ-ロケットドリルキック	初期	物理格斗	3000/4200	贯通
ライダ-100亿ボルトブレイク	5	无し	3300/4400	攻击ダウン
ライダ-爆热シュ-ト	9	エネルギ-射击	3700/4900	HPドレイン
ライダ-超电磁ボンバ-	13	エネルギ-射击	4200/5300	范围攻击
ライダ-きりもみクラッシャ-	20	物理格斗	4500/5800	对空
ライダ-超银河フィニッシュ	27	无し	4900/6800	贯通

技能

技能	习得等级	效果
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ライフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
ホイ-ルモジュ-ル	5	增加自身的移动力
レ-ダ-モジュ-ル	16	提升自身的命中率
セルフチャ-ジ	20	按EN最大值的百分比回复自身的EN
デリ-ト	25	让一个敌方单位的能力无效一个回合

假面骑士 Meteor
（假面ライダ-メテオ）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
マ-ズブレイカ-	初期	无し	2900/4000	防御ダウン
ジュピタ-ハンマ-	初期	无し	3200/4400	对大型
サタ-ンソ-サリ-	5	エネルギ-射击	2500/3600	マルチアタック2~3
スタ-ライトシャワ-	12	物理格斗	3500/4700	贯通
メテオストライク	19	物理格斗	4000/5400	无し
メテオスト-ムパニッシャ-	26	无し	4300/6600	SPゲット

技能

技能	习得等级	效果
アタックバ-スト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
セルフチャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
エネルギ-ディフェンス	5	一次战斗中减轻"エネルギ-射击"武器对自己的伤害
ハイスピ-ド	16	一回合内增加我方一个单位的移动力
ライフリカバ-	21	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
ハイテンション	27	让我方一个单位的气力槽提升一个等级

假面骑士 Birth
（假面ライダ-バース）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ドリルア-ム	初期	物理格斗	2600/3700	スコアゲット
バ-スバスタ-・セルバ-スト	初期	エネルギ-射击	3000/4200	SPゲット
ブレストキャノンシュ-ト	12	エネルギ-射击	3600/5000	贯通
バ-ス・デイ	25	无し	4200/6500	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
EXPブ-スト	初期	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
アンコ-ル	初期	让一个待机状态的我方单位再次行动
ライフリカバ-	5	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
スキルリペア	14	将自身的25点SP转让给其他我方单位
ハイテンション	19	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
アタックバ-スト	23	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍

假面骑士 抚子
（假面ライダ-なでしこ）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
なでしこロケットパンチ	初期	物理格斗	2500/4500	ランダムダウン
なでしこロケットキック	初期	物理格斗	2900/6000	HPドレイン

技能

技能	习得等级	效果
EXPブ-スト	初期	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
スウエ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
エネルギ-チャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ハイテンション	13	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ソリッドディフェンス	18	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
ストライクアシスト	23	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍

假面骑士 Wizard
（假面ライダ-ウィザード）



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
スラッシュストライク	初期	物理格斗	2600/3600	对大型
ストライクウィザ-ド	初期	物理格斗	3000/4200	无し
ドラゴンブレス	13	エネルギ-射击	3700/5000	范围攻击
ドラゴウィング	15	无し	3700/5200	对空
ドラゴテイル	17	物理格斗	3700/5100	移动力ダウン
ドラゴヘルクロ-	19	エネルギ-格斗	3700/5300	防御ダウン
ストライクドラゴン	23	无し	4400/6500	底力
ドラゴンシャイニング	30	无し	5000/6900	贯通

技能

技能	习得等级	效果
ライフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
エネルギ-チャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ディフェンド	初期	一次战斗中减少所有射击系武器对自身的伤害
スキルリペア	14	将自身的25点SP转让给其他我方单位
デリ-ト	18	让一个敌方单位的能力无效一个回合
アンコ-ル	23	让一个待机状态的我方单位再次行动



假面骑士 Beast
（假面ライダ-ビ-スト）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ストライクビ-スト	初期	物理格斗	3000/4200	无し
セイバ-ストライク（ドルフイ）	初期	无し	3500/4500	HPドレイン
セイバ-ストライク（カメレオ）	初期	无し	3500/4500	ランダムダウン
セイバ-ストライク（ファルコ）	初期	无し	3500/4600	スコアゲット
セイバ-ストライク（バッファ）	初期	无し	3500/4700	SPゲット
ハイパ-セイバ-ストライク	20	无し	4000/5500	底力
シュ-ティングミラ-ジュ	29	エネルギ-射击	4300/6700	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
セルフチャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
ファルコマント	初期	增加自身的移动力
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ドルフィマント	15	我方全员被下降的能力值全部复原
アタックバ-スト	19	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ライフリカバ-	26	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP



自由高达
（フリ-ダムガンダム）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ルプスビ-ムライフル	初期	エネルギ-射击	2800/3800	マルチアタック2～3
クスイフイアスレ-ル炮	初期	物理射击	3200/3800	攻击ダウン
ラケルタビ-ムサ-ベル	11	エネルギ-格斗	2800/4100	对大型
フルバ-スト	26	无し	4300/6000	マルチアタック3～6

技能

技能	习得等级	效果
フエイズシフト	初期	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
エネルギ-チャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ロックオン	5	一回合内增加我方一个单位的命中率
ハイスピ-ド	14	一回合内增加我方一个单位的移动力
スウエ-	21	一回合内增加我方一个单位的回避率
ストライクアシスト	26	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍



高达 F91
（ガンダム F91）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ビ-ム・ライフル	初期	エネルギ-射击	2600/3600	无し
ビ-ム・サ-ベル	初期	エネルギ-格斗	3000/4300	范围攻击
ヴェスバ-	9	エネルギ-射击	4000/5500	贯通
M.E.P.E	25	无し	4900/6800	命中ダウン

技能

技能	习得等级	效果
ハイスピ-ド	初期	一回合内增加我方一个单位的移动力
スキルリペア	初期	将自身的25点SP转让给其他我方单位
スウエ-	5	一回合内增加我方一个单位的回避率
ライフリカバ-	16	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
アタックバ-スト	22	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
M.E.P.E	27	一回合内所受到的攻击都有额外的概率完全回避

高达系列



智天使高达
（ケルディムガンダム）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
GNスナイパ-ライフル	初期	エネルギ-射击	2800/4000	移动力ダウン
GNシ-ルドビット	初期	エネルギ-射击	3300/4300	マルチアタック2
TRANS-AM	15	无し	4200/6400	回避ダウン

技能

技能	习得等级	效果
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
EXPブ-スト	初期	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
GNシ-ルドビット	初期	一次战斗中减少所有射击系武器对自身的伤害
セルフリカバ-	15	按HP最大值的百分比回复自身的HP
ハイスピ-ド	18	一回合内增加我方一个单位的移动力
ハイテンション	23	让我方一个单位的气力槽提升一个等级



正义高达
（ジャスティスガンダム）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ルプスビ-ムライフル	初期	エネルギ-射击	2600/3700	无し
バッセルビ-ムブ-メラン	初期	エネルギ-格斗	3000/4000	エネルギ-格斗
アンビデクストラス ハルバ-ド	7	エネルギ-格斗	3600/5000	底力
ファトゥム-00	24	无し	5000/6500	贯通

技能

技能	习得等级	效果
アタックバ-スト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
フエイズシフト	初期	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
セルフリカバ-	5	按HP最大值的百分比回复自身的HP
ハイテンション	14	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
スウエ-	20	一回合内增加我方一个单位的回避率
ハイスピ-ド	25	一回合内增加我方一个单位的移动力



独角兽高达
（ユニコ-ンガンダム）

必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ビ-ム・ガトリングガン	初期	エネルギ-射击	2500/3500	无し
ビ-ム・マグナム	初期	无し	3300/4800	范围攻击
ビ-ム・トンファ-	10	エネルギ-格斗	3700/5300	底力
NT-D	25	无し	4500/6500	SPゲット

技能

技能	习得等级	效果
ライフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
Iフィ-ルド	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
EXPブ-スト	5	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
ハイテンション	16	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
アタックバ-スト	19	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
アンコ-ル	25	让一个待机状态的我方单位再次行动



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
GNソ-ドⅡ・ライフルモ-ド	初期	エネルギ-射击	2500/3500	无し
GNソ-ドⅡ・ソ-ドモ-ド	初期	物理格斗	3500/4800	防御ダウン
TRANS-AM	15	无し	4200/6400	回避ダウン
ライザ-ソ-ド	27	无し	3500/7200	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
アタックバ-スト	初期	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
GNフィ-ルド	初期	一次战斗中减少所有射击系武器对自身的伤害
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
量子化	15	一回合内所受到的攻击都有额外的概率完全回避
トランザムバ-スト	19	我方全员被下降的能力值全部复原
デリ-ト	23	让一个敌方单位的能力无效一个回合



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
GNツインビ-ムライフル	初期	エネルギ-射击	3200/4200	攻击ダウン
GNビ-ムサ-ベル	初期	エネルギ-格斗	3200/4500	底力
TRANS-AM	15	无し	4200/6300	SPゲット

技能

技能	习得等级	效果
ハイスピ-ド	初期	一回合内增加我方一个单位的移动力
スウェ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
エネルギ-チャ-ジ	15	按EN最大值的百分比回复一个我方单位的EN
ライフリカバ-	20	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
エネルギ-ディフェンス	24	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
クアッドキャノン	初期	エネルギ-射击	3500/4700	范围攻击
ハイパ-バ-スト	初期	エネルギ-射击	4000/5200	对大型
TRANS-AM	15	无し	4200/6300	回避ダウン

技能

技能	习得等级	效果
GNフィ-ルド	初期	一次战斗中减少所有射击系武器对自身的伤害
セルフチャ-ジ	初期	按EN最大值的百分比回复自身的EN
ライフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复一个我方单位的HP
アタックバ-スト	15	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
ストライクアシスト	19	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
デリ-ト	24	让一个敌方单位的能力无效一个回合



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ビ-ムサ-ベル	初期	エネルギ-格斗	2800/4000	底力
ハイパ-ドッズライフル	初期	エネルギ-射击	3000/4300	无し
ツインドッズキャノン	初期	エネルギ-射击	3400/4800	贯通
大出力ビ-ムサ-ベル	25	无し	4400/6700	范围攻击

技能

技能	习得等级	效果
ハイテンション	初期	让我方一个单位的气力槽提升一个等级
ハイスピ-ド	初期	一回合内增加我方一个单位的移动力
セルフリカバ-	初期	按HP最大值的百分比回复自身的HP
EXPブ-スト	初期	选中的我方单位在下次战斗中若击破敌人，获得的经验值将加倍
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
アタックバ-スト	23	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ドッズガン	初期	エネルギ-射击	2600/3800	マルチアタック3
ビ-ムサ-ベル	初期	エネルギ-格斗	3300/4600	底力
ドッズランサ-	初期	无し	4500/6800	贯通

技能

技能	习得等级	效果
スウェ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
ソリッドディフェンス	初期	一次战斗中减少所有物理系武器对自身的伤害
アタックバ-スト	5	在一次战斗中让自己造成的伤害加倍
スキルリペア	13	将自身的25点SP转让给其他我方单位
アンコ-ル	21	让一个待机状态的我方单位再次行动
ハイテンション	26	让我方一个单位的气力槽提升一个等级



必杀技

必杀技	习得等级	属性	威力（初期/S级）	效果
ビ-ム・サ-ベル	初期	エネルギ-格斗	2600/3800	无し
ビ-ム・ライフル	初期	エネルギ-射击	3300/4400	贯通
フイン・ファンネル	初期	エネルギ-射击	3800/5100	マルチアタック3
サイコ・オ-ラ	26	无し	4800/6600	HPドレイン

技能

技能	习得等级	效果
スウェ-	初期	一回合内增加我方一个单位的回避率
アンコ-ル	初期	让一个待机状态的我方单位再次行动
ロックオン	初期	一回合内增加我方一个单位的命中率
フイン・ファンネルバリア	初期	一次战斗中减轻“エネルギ-射击”武器对自己的伤害
ストライクアシスト	初期	让一个我方单位在一次战斗中造成的伤害加倍
デリ-ト	24	让一个敌方单位的能力无效一个回合

角色推荐

游戏中的三大系列都各有特色，奥特曼系列普遍有高伤害技能但命中率较低，攻击范围大但都是直线的形式；假面骑士系列普遍具有较高的移动、命中和回避能力，但招式范围都比较小；高达系列四项属性值都比较平均，拥有较大的攻击范围。考虑到游戏后期杂兵很多而且血厚，在这里推荐自由高达、泰罗·奥特曼、赛罗·奥特曼和假面骑士BLACK RX。

自由高达拥有游戏中最多复数锁定的招式“フルバ–スト”，强化到S级后一共可以锁定6名敌人，而且范围非常广，基础伤害6000虽低，但该招式为无属性能无视掉大多数减伤特性，而且自身还有伤害加倍技能辅助，装备增加伤害的道具后更是可以一回合轻松击破12名敌人，在清兵的同时还能赚经验，大大增加了关卡攻略速度。

泰罗·奥特曼拥有游戏中最高单体伤害的招式“ウルトラダイナマイト”，强化至最高基础伤害为9000，不过缺陷就是范围只有自身周围一圈而且自身命中率低且没有技能辅助。另外泰罗自带HP、EN回复和伤害加倍技能，续航和输出都很不错。梦比优斯·奥特曼虽然也有同样威力的招式，但角色自身属性差距导致了伤害的不同。

赛罗·奥特曼的最终技能“プラスマスパ–クスラッシュ”为无属性攻击并带有贯通效果，而且强化到S级后基础伤害7500，但范围比较小。角色属性上也不差，虽然命中低，但自身具有命中率增加的技能，还有伤害加倍、气力槽增加、经验值增加，总体伤害高也很容易练级。

假面骑士BLACK RX的终极技能“リボルクラッシュ”和赛罗·奥特曼类似，强化到S级后基础伤害7500带有贯通效果，不过攻击范围只有自身周围一圈而且招式的属性为エネルギ–格斗，比较容易被减伤。角色自身还自带HP、EN回复和伤害加倍技能，而且该招式只消耗30EN所以续航能力不弱，和大部分角色不同的是，这个终极技能初期就已经可以使用，无需通过练级习得。

关卡攻略

由于在EX关卡出现前的关卡系统都用路线来区分系列，所以攻略中的顺序将以路线顺序列出，另外败北条件括号中为剧情前后会有所变更的条件。

序章关卡

畏怖なる力

可出击人数	–
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	–
Secret Shock条件	–
BOSS Trigger条件	–
神秘敌人	–

关卡相关的英雄任务
–

关卡要点
第二、第三个回合都会有新角色加入，虽然是序章关卡，但也要注意角色别冲太前以致落单，由于没有战舰，所以推荐抱团，运用“英雄联动”的补给来行动。

奥特曼路线（ウルトラマンル–ト）

星の降る町

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンギンガ和サンダ–ダランビア（SD）交战
Secret Shock条件	ウルトラマンギンガ用必杀技“ギンガサンダ–ボルト”和サンダ–ダランビア（SD）交战
BOSS Trigger条件	ウルトラマンギンガ和キングパンドン（SD）交战
神秘敌人	グレムリン

关卡相关的英雄任务
ウルトラマンNo.6

关卡要点
由于是初始关卡，所以攻略起来很简单。神秘敌人会出现在原有敌人的反方向，主力人员注意别冲太前即可。

暗の力

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ジャンナイン）被击破
Mission Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ–
Secret Shock条件	4回合以内用ウルトラマンギンガ击破ジャンキラ–
BOSS Trigger条件	用ウルトラマンギンガ击破タイラント
神秘敌人	ジャスティスガンダム

关卡相关的英雄任务
ウルトラマンNo.6、カモン！ジャンナイン！

关卡要点
神秘敌人会出现在我方初始位置的下方，Mission Break后会在初始位置的上方出现敌人。达成Mission后ジャンキラ–会被洗白成ジャンナイン暂时加入我方队伍，同时败北条件也会更新。若想完成任务“カモン！ジャンナイン！”则需要留着2个残血敌人让其补刀才能达成。

战栗！暗の支配者

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンギンガ（或ウルトラマンタロウ）被击破
Mission Trigger条件	ウルトラマンタロウ和ダ–クルギエル交战
Secret Shock条件	将ス–パ–グランドキング击破后再让ウルトラマンタロウ和ダ–クルギエル交战
BOSS Trigger条件	3回合内让ウルトラマンギンガ和ダ–クルギエル交战
神秘敌人	ジェミニ・ゾディア–ツ

关卡相关的英雄任务
希望を力に変えて

关卡要点
开始时ウルトラマンギンガ位于前线并陷入无法行动的状态，要保其不被击破，就要迅速击破其附近的敌人，推荐使用有HP回复技能的角色在其旁边帮忙回复HP。Mission Break后ウルトラマンタロウ会消失，败北条件变更，同时两侧各出现一只怪兽，ダ–クルギエル会移动到地图下方。BOSS Break后只会在地图上方出现一个敌人。

ウルトラの誓い

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或所有ビル）被击破
Mission Trigger条件	在4回合内保证周围的大楼（ビル）不全被击破
Secret Shock条件	在4回合内保证周围所有大楼（ビル）不被击破
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス和ハンタ–ナイトツルギ交战
神秘敌人	ヴァルゴ・ゾディア–ツ

关卡相关的英雄任务
流・星・仲・间、ウルトラマンの心

关卡要点
关卡开始时我方战舰ノ-ベン・ノヴァ位于地图中间处于无法行动的状态。由于敌方怪兽倾向于攻击我方角色，所以Mission Break只需要用我方单位吸引怪兽4回合即可达成。达成BOSS Trigger条件后ハンタ-ナイトツルギ会脱离战场，导致无法达成任务ウルトラマンの心，所以需要先将ハンタ-ナイトツルギ打残血，让ウルトラマンメビウス补刀来达成。BOSS Break后出现的巨型怪兽自带物理系技能伤害减少的特性，推荐用其他属性的技能对其造成伤害以尽快击破。

青色のウルトラマン

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス或ハンタ-ナイトツルギ被击破，ボガ-ルモンス在场上经过3回合
Mission Trigger条件	用ウルトラマンメビウス击破ボガ-ル
Secret Shock条件	将ヤプ-ルの刺客全灭后再用ウルトラマンメビウス击破ボガ-ル
BOSS Trigger条件	2回合内击破ボガ-ルモンス
神秘敌人	アルケ-ガンダム

关卡相关的英雄任务
复讐の铠、変わらぬ愿い、明日のエ-スは君だ!

关卡要点
关卡开始时我方会被一群怪兽包围，触发Mission Break的ボガ-ル位于最左侧，另外此时的ハンタ-ナイトツルギ无法操控，所以需要特别小心其HP，而Secret Shock条件则需要对右侧的レッドキング下手，击破レッドキング后会在原地出现别的怪兽，反复击破直到出现巨大ヤプ-ル，再用ウルトラマンメビウス击破ボガ-ル才算完成Secret Shock，注意巨大ヤプ-ル出现前的エ-スキラ-与任务“明日のエ-スは君だ！”有关。触发Mission Break后ボガ-ル回原地变成ボガ-ルモンス且败北条件变更，为了避免火力不足而败北，建议触发Mission Break前把角色都围住ボガ-ル以保证火力。另外Mission Break后ハンタ-ナイトツルギ也变得可操作了。

皇帝の降临

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ウルトラマンメビウス（或スペシウム・リダブライザ-）被击破，ア-マ-ドダ-クネス出现后5回合没有救出ウルトラマンヒカリ
Mission Trigger条件	6回合内击破全部インペライザ-
Secret Shock条件	5回合内击破全部インペライザ-
BOSS Trigger条件	让ウルトラマンメビウス使用スペシウム・リダブライザ-击破エンペラ星人
神秘敌人	カザリ、メズ-ル、ガメル、ウヴァ

关卡相关的英雄任务
宇宙警备队队长

关卡要点
关卡内的敌人インペライザ-每到敌方回合开始时都会回满HP和EN，所以若没把握能够一回合内击破，就不用在其身上耗费EN了。Mission Break后会出现支援单位スペシウム・リダブライザ-，若不站在其周围绿色格子内则不能对エンペラ星人造成伤害，但スペシウム・リダブライザ-不能做除了移动以外的行动，所以别让其冲太前导致被击破败北。BOSS Break后要求在5回合内击破ア-マ-ドダ-クネス救出ウルトラマンヒカリ，由于其位于地图比较上方的位置，而且自带所有攻击减伤效果，所以建议BOSS Break前将所有角色尽量往地图上方移动。

假面骑士路线（假面ライダ-ル-ト）

友・情・炸・裂

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-フォ-ゼ被击破
Mission Trigger条件	假面ライダ-フォ-ゼ和スコ-ピオン・ゾディア-ツ交战
Secret Shock条件	将オリオン・ゾディア-ツ击破后再让假面ライダ-フォ-ゼ和スコ-ピオン・ゾディア-ツ交战
BOSS Trigger条件	假面ライダ-フォ-ゼ和キャンサ-・ゾディア-ツ交战
神秘敌人	ティエレンタオツ-

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
假面骑士路线的杂兵会比较多，但前期基本两招可以解决一个，方便提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。

未来と欲望とライダ-

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-オ-ス（或假面ライダ-フォ-ゼ或假面ライダ-电王或假面ライダ-アクア）被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ-オ-ス击破假面ライダ-ポセイドン
Secret Shock条件	在假面ライダ-フォ-ゼ和假面ライダ-电王受到攻击前，用假面ライダ-オ-ス击破假面ライダ-ポセイドン
BOSS Trigger条件	假面ライダ-オ-ス和恐龙グリ-ド交战
神秘敌人	イ-ヴィルティガ

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
本关卡中敌人出现的位置基本都以包围我方的初始位置为主。开始时假面ライダ-フォ-ゼ和假面ライダ-电王处于无法行动的状态，要达成Secret Shock条件就要迅速将目标击破，途中也可以用我方角色吸引接近假面ライダ-フォ-ゼ和假面ライダ-电王的敌人。触发Mission Break后，假面ライダ-ポセイドン会洗白成假面ライダ-アクア，但由于只有一招而且没有效果，也不能加入己方队伍，而且败北条件又与其相关，所以还是晾在我方战舰旁会比较好。

サジタリウスの矢

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-フォ-ゼ或假面ライダ-なでしこ被击破，エクソダス出现后6回合没将其击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ-フォ-ゼ击破サジタリウス・ゾディア-ツ
Secret Shock条件	6回合内用假面ライダ-フォ-ゼ击破サジタリウス・ゾディア-ツ
BOSS Trigger条件	5回合内击破エクソダス
神秘敌人	アヘッドサキガケ

关卡相关的英雄任务
时を越えたメダル

关卡要点
本关卡地图比较长，特别是BOSS Trigger条件需要到达地图尽头才能完成，所以建议开始时先将队伍移动到地图靠上部分再触发Mission Break。触发BOSS Break后会出现超银河王，但前期的假面ライダ-オ-ス比较难满足完成条件，建议后期再来完成挑战。

指轮の魔法使い

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-ウィザ-ド被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ-ウィザ-ド击破フェニックス
Secret Shock条件	击破10个グ-ル后再用假面ライダ-ウィザ-ド击破フェニックス
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的假面ライダ-ウィザ-ド击破フェニックス
神秘敌人	プロヴィデンスガンダム

关卡相关的英雄任务
絶望を希望に…

关卡要点
关卡开始时我方战舰会陷入无法行动且每回合开始时受到伤害的状态，要完全击破フェニックス后才能解除，不过要注意BOSS Trigger条件下的フェニックス有让エネルギ-射击技能减伤的特性。另外，满足任务“絶望を希望に…”的敌人レギオン要到Mission Break后才出现。

古の魔法使い

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-ウィザ-ド或假面ライダ-ビ-スト被击破
Mission Trigger条件	用假面ライダ-ビ-スト击破マンティコア
Secret Shock条件	用假面ライダ-ビ-スト击破6个敌人后再击破マンティコア
BOSS Trigger条件	5回合内用假面ライダ-ウィザ-ド击破バハム-ト
神秘敌人	ザムシャ-

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡开始时假面ライダ-ウィザ-ド会陷入无法行动，且每回合开始时受到伤害的状态，需要触发Mission Break后才能解除。要注意BOSS Break后出现的假面ライダ-ソ-サラ-具有让エネルギ-射击技能减伤的特性。

贤者の石

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或假面ライダ-ウィザ-ド或假面ライダ-ビ-スト被击破，触发Mission Break前经过7回合
Mission Trigger条件	用假面ライダ-ビ-スト击破最后一个白い魔法使い
Secret Shock条件	6回合以内用假面ライダ-ビ-スト击破最后一个白い魔法使い
BOSS Trigger条件	3回合内用假面ライダ-ウィザ-ド击破グレムリン（进化体）
神秘敌人	インペライザ-、ア-マ-ドメフィラス（G）

关卡相关的英雄任务
奏でられる音色、究极の魔宝石、假面ライダ-の指轮

关卡要点
关卡中一共有五个白い魔法使い，攻击力不俗，血量很足，都有让所有伤害减轻的特性，而且每个回合开始时地图上的敌方单位都会回复少许血量，Mission Break的难度略大，但在此之后出现的敌人就不如白い魔法使い了，所以为了达成Mission Break，把让伤害加倍的技能全用到白い魔法使い身上即可。

高达路线（ガンダムル-ト）

ユニコ-ンの日

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ユニコ-ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコ-ンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	将ギラ・ズ-ル（亲卫队队长）击破后再让ユニコ-ンガンダム和シナンジュ交战
BOSS Trigger条件	7回合内击破ネエル・ア-ガマ
神秘敌人	ハンタ-ナイトツルギ

关卡相关的英雄任务
ネエル・ア-ガマ队、ウルトラマンの心

关卡要点
与假面骑士路线一样，杂兵比较多，便于提升角色的气力槽，复数锁定攻击在关卡中能起到很大的辅助作用。关卡中ネエル・ア-ガマ会出现在我方初始位置的右方，由于是战舰，推荐使用必杀技效果带“对大型”的角色来攻略。

重力の井户の底で

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ユニコ-ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	用ユニコ-ンガンダム击破シャンブロ
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ユニコ-ンガンダム击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	5回合内击破バイアラン・カスタム
神秘敌人	フェニックス

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡总体难度不大，只需注意BOSS Trigger条件的バイアラン・カスタム会和其他6名小兵出现在地图最下方，所以别让整个部队冲太前，方便5个回合内回来击破バイアラン・カスタム。

箱の行く先

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ユニコ-ンガンダム被击破
Mission Trigger条件	ユニコ-ンガンダム和シナンジュ交战
Secret Shock条件	ユニコ-ンガンダム和シナンジュ第一次交战时将シナンジュ击破
BOSS Trigger条件	5回合内击破シナンジュ
神秘敌人	エ-スキラ-

关卡相关的英雄任务
明日のエ-スは君だ!

关卡要点
关卡开始时我方就遭受前后夹击，不过由于Mission Trigger和BOSS Trigger的条件触发位置都在地图下方，所以可以无视掉上方敌军，先往下方进军。シナンジュ在触发Mission Break后会在原本稍下一点的位置出现，同时附近会增加多名杂兵，不过BOSS Trigger条件并没有指定机体将其击破，所以建议先把部队移至地图下方再触发Mission Break，然后迅速触发BOSS Break后清理下方敌军后，再回头清扫上方敌军。

ダブルオ-の声

可出击人数	5
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或《高达OO》的4部高达任一或全部输送艇被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破16个敌人
Secret Shock条件	3回合内保全输送艇并击破16个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内用ダブルオ-ライザ-击破ガデッサ
神秘敌人	イカルス星人（SD）、バルキ-星人（SD）、ナックル星人グレイ（SD）

关卡相关的英雄任务
ウルトラの星 光る时

关卡要点
由于败北条件中有无法行动的输送艇，而且前期每隔一回合就会出现一波地方增援，所以建议将部队移至输送艇附近进行防卫比较妥当。刚开始的位置由于路上有陨石挡路，战舰无法迅速到达输送艇的位置，建议先用几个能够提高移动力的角色前去护卫。BOSS Trigger条件的目标ガデッサ会出现在地图左方，但它不会原地停留，而是直接朝玩家的所在地进军，所以只需坚守阵地等待即可，BOSS Break后新一批敌人会出现在地图右侧，离输送艇的位置不远。

メメントモリ攻略战

可出击人数	6
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ダブルオ-ライザ-被击破，メメントモリ在场上经过8回合
Mission Trigger条件	6回合内用ダブルオ-ライザ-击破ガデッサ
Secret Shock条件	5回合内用ダブルオ-ライザ-击破ガデッサ
BOSS Trigger条件	用气力MAX状态的ダブルオ-ライザ-和ガデッサ、ガラッゾ或エンプラス交战
神秘敌人	グランダイン、スカイダイン

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡地图为长图，所有Break后出现的敌人都出现在地图上下。败北条件由于有メメントモリ的8回合限制，而且加上Mission Trigger条件，推荐把整个部队往上进军较妥当。由于敌人较多，若想达成BOSS Trigger条件，在ダブルオ-ライザ-的状态达到MAX后就尽量让其避免和杂兵战斗，以免被击中导致气力MAX状态消失。

未来のために

可出击人数	7
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或ダブルオ-ライザ-被击破，Mission Break前经过10回合
Mission Trigger条件	9回合内ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	8回合内ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	ダブルオ-ライザ-和リボ-ンズガンダム交战
神秘敌人	ダ-ラム、カミ-ラ、ヒュドラ

关卡相关的英雄任务
オリジナル太阳炉

关卡要点
关卡开始时就满屏的杂兵，要注意杂兵中的ガガ只会进行移动后的自爆攻击，范围为相邻1格且100%命中，被炸到会受到固定6000点HP的伤害，所以移动时要算好其移动距离和自爆范围，火力足够的情况下推荐优先处理。

EX 关卡

奋起なる一击

可出击人数	7
胜利条件	ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点；Mission Break后经过8回合
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或假面ライダ–W（或ウルトラマンゼロ）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	5回合内ノ–ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	同一回合中击破ニセウルトラ兄弟2个以上
神秘敌人	ダ–クロプスゼロ

关卡相关的英雄任务

假面ライダ–の流仪、振り切るぜ！

关卡要点

关卡杂兵很多，甚至有HP超过10000的杂兵出现。Secret Shock条件在战舰不增加移动力的情况下需要每个回合都移动最大距离才能刚好在最后一个回合达成，Mission Break后会有新的杂兵出现在地图最下方，BOSS Break后出现的杂兵バグ使用的也是自爆攻击，被炸到会受到固定3000点HP的伤害，不过并不会移动后立即使用，所以威胁不大。关卡相关任务“振り切るぜ！”要求11回合内过关，以初期阵容比较难达成，推荐后期再来进行挑战。

狙われたコロニ–

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ、ディ–ヴァ、ガンダムAGE–2、ガンダムAGE–1（或ウルトラセブン）被击破，Mission Break前经过6回合
Mission Trigger条件	6回合内击破ダウネス
Secret Shock条件	5回合内击破ダウネス
BOSS Trigger条件	5回合内击破ガッツ星人12个以上
神秘敌人	EXゼットン

关卡相关的英雄任务

Xラウンダ–の力、一子相传の秘传书

关卡要点

关卡中的敌人大部分带有エネルギ–射击减伤的特性，推荐使用有物理系必杀技的角色来攻略。战舰ディ–ヴァ在整场战斗中都是无法行动的状态，而敌军增援会在其左、右侧出现，所以我方角色不要冲前，以ディ–ヴァ为中心进行防卫战比较妥当。BOSS Trigger条件中的ガッツ星人虽然一开始只有8个，但在敌方每个回合开始时会在原地刷新个体，所以只需守着其刷新的位置逐个击破即可。

ドガ・ドロン追击战

アクシズショック

可出击人数	9
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或νガンダム被击破
Mission Trigger条件	6回合内用νガンダム击破サザビ–
Secret Shock条件	5回合内用νガンダム击破サザビ–
BOSS Trigger条件	νガンダム和サザビ–交战
神秘敌人	クロノス、ゼダスM

关卡相关的英雄任务

心の光

关卡要点

关卡杂兵HP量都有10000以上，但关卡出击人数比以往多，所以不用太担心战力不足的问题。若不追求触发BOSS Break，则可以把主力留在初始位置，等触发Mission Break后，ドガ・ドロン会自动转移到我方初始位置稍上一点的位置，若达成了Secret Shock，那么神秘敌人也会出现在该位置，此时主力部队直接一波推过去即可快速过关。若要触发BOSS Break，则推荐全部队往下推进，ドガ・ドロン最后会出现在地图最下方。

暗黒のウルトラ战士

可出击人数	5
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ、ウルトラマン、ウルトラセブン或ウルトラマンゼロ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
Secret Shock条件	4回合内击破ウルトラマンベリアル
BOSS Trigger条件	5回合内击破ウルトラマンベリアル
神秘敌人	ゴ–ストリバ–ス

关卡相关的英雄任务

ウルトラ银河传说

关卡要点

关卡中会出现过去击败过的怪兽，但能力有所提升。每次Break后，地图中间都会新增几只过去击败过的怪兽，要注意其中有几只怪兽具有让エネルギ–伤害减少的特性。BOSS Break后出现的ベリュドラ具有让所有伤害减少40%的特性，加上本身的属性会比较难以达成任务“ウルトラ银河传说”，推荐后期将ウルトラマンゼロ强化后再来挑战。

迫る！ショッカ–军团

可出击人数	11
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ或假面ライダ–1号被击破
Mission Trigger条件	将ショッカ–的4名干部击破后再击破ショッカ–首领
Secret Shock条件	在同一回合中达成Mission Trigger的条件
BOSS Trigger条件	4回合内击破キングダ–ク
神秘敌人	シャド–ム–ン

关卡相关的英雄任务

影の王子

关卡要点

关卡出击人数非常多，而且敌方补给的杂兵数量不算多。BOSS Trigger条件的キングダ–ク出现在ショッカ–首领稍上一点的位置，建议Mission Break前将部队移到地图上方，便于4回合内完成BOSS Break。

ムサボルデス最终战

ムサボルデスの世界

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・ドロン
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	ノ–ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
Secret Shock条件	用气力MAX状态的ノ–ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
BOSS Trigger条件	5回合内ノ–ベン・ノヴァ和ドガ・ドロン交战
神秘敌人	ドガ・リダ–ナ

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

关卡的杂兵多而且血量很足，还有一个能跑全地图且无法对其造成伤害的ドガ・リダ–ナ干扰。每次Break后ドガ・ドロン都会往地图右方移动一段距离，同时出现一群杂兵挡在我方和ドガ・ドロン之间，如果达成了Secret Shock，更会出现2个ドガ・リダ–ナ加入战斗，让场面更加混乱，建议不要触发Secret Shock。

辉きを信じて

可出击人数	14
胜利条件	击破ムサボルデス・ベビ–（ドガ・ラ–ティアン）
败北条件	ノ–ベン・ノヴァ、（ノ–ベン・プリスティア）被击破或经过15回合
Mission Trigger条件	5回合内击破ムサボ–ル5个以上
Secret Shock条件	4回合内击破ムサボ–ル5个以上
BOSS Trigger条件	4回合内击破ムサボ–ル4个以上
神秘敌人	ドガ・ドロン体

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点
关卡中敌人的血量普遍很高，但只会出现ムサボール，要注意ムサボール是会自爆的，被炸中会受到10000点HP的大伤害，ムサボール破坏后会出现几个杂兵级的原创敌人，Break次数越多，出现的敌人也会越强。击破ムサボルデス・ベビ-后会触发剧情，ノ-ベン・ブリステイア被控制，ドガ・ラ-テイアン出现，胜败条件变更。ドガ・ラ-テイアン不仅HP高达99999，还有减伤、每回合回复HP、能力下降无效的特性，更能够进行全图移动，如果不打算将敌人全清，可以抱团等其自投罗网。

挑战关卡

出击の二人

可出击人数	2
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破10个敌人
Secret Shock条件	3回合内击破10个敌人
BOSS Trigger条件	5回合内击破15个敌人
神秘敌人	シビトゾイガ-

关卡相关的英雄任务
神の路线、クロスボ-ン・バンガ-ドの精锐、胜利の旗印

关卡要点
关卡敌人就是序章关卡的杂兵和BOSS，由于序章关卡是不能重复挑战的，所以与序章关卡BOSS的相关任务可以用该关卡完成。

立ち塞がる舰

可出击人数	6
胜利条件	ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	7回合内ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
Secret Shock条件	6回合内ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
BOSS Trigger条件	9回合内ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点
神秘敌人	ス-パ-グランドキング（SD）

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
关卡的胜利和Break要求都是让ノ-ベン・ノヴァ到达目标地点，而途中当我方单位进入部分区域时，会出现敌方的埋伏，虽说是埋伏，但都不强力，但若想完全清理地图内的敌人，就要让我方单位到地图的各个角落跑一趟让伏兵现身了。

苏る复誓心

可出击人数	4
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破シャンブロ
Secret Shock条件	3回合内击破シャンブロ
BOSS Trigger条件	同一回合中击破所有具有NEVER特性的敌人
神秘敌人	ジェミニ・ゾディア-ツ

关卡相关的英雄任务
无

关卡要点
本关比较有趣的地方就是初始的出击位置，我方有两人在地图最下方出击，会与战舰隔着一群敌人，建议将实力较强的机体出击到下方，再对敌方上下夹击。

迫り来る暴君

可出击人数	8
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破、敌方单位进入红色防卫区域
Mission Trigger条件	4回合内击破10只怪兽
Secret Shock条件	3回合内击破10只怪兽
BOSS Trigger条件	6回合内击破アヘッド サキガケ
神秘敌人	メカゴモラ、タイラント（SDU）

关卡相关的英雄任务
绝望を希望に…

关卡要点
关卡性质是防卫战，虽然开始时敌人只位于左侧，但Break后在防卫区域的上、下、右侧都会出现敌人，所以大部队最好不要离开防卫区域太远，免得Break后赶路消耗回合，也可以直接把战舰和我方单位移至防卫区域内占位置。另外，开始时的怪兽类敌人击破后都会出现第二阶段。

狙われたノ-ベン・ノヴァ

可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	5回合内击破4个白い魔法使い
Secret Shock条件	4回合内击破4个白い魔法使い
BOSS Trigger条件	同一回合中击破8个敌人
神秘敌人	ガッツ星人

关卡相关的英雄任务
奏でられる音色、明日のエ-スは君だ！

关卡要点
关卡中我方战舰会被困在中间的区域中，但我方单位可以自由从外部进入该区域，所以不用担心回舰补给的问题。首发位置都位于战舰被困区域之外，战舰四个方向都有白い魔法使い和8名杂兵，虽说是杂兵，但血量非常厚，再加上白い魔法使い自带的全伤害减伤的特性，要迅速击破达成Mission Trigger条件比较困难，建议充分强化过角色后再来进行挑战。触发Mission Break后会出现任务“明日のエ-スは君だ！”需要的エ-スキラ-，不过同时出现的还有与其外表完全一样的メビウスキラ-，切记要看清楚名字后再发动攻击。要达成任务“奏でられる音色”除非用移动力增加和再次行动的技能不断地配合，否则无法同时达成Mission Break的要求。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现地方增援，最后一次增援会出现自爆型敌人。

ショッカ-袭击

可出击人数	12
胜利条件	敌方单位全灭
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ或所有大楼（ビル）被击破
Mission Trigger条件	3回合内击破13个敌人
Secret Shock条件	2回合内击破13个敌人
BOSS Trigger条件	4回合内击破所有ショッカ-战斗员
神秘敌人	假面ライダ-メイジ

关卡相关的英雄任务
心の光

关卡要点
败北条件中要求保护大楼不被击破，但由于要全破才会判败北，所以可以围绕着其中一个房子来进行防卫战。关卡中杂兵的血量都很厚，推荐将角色充分强化后再来挑战。两次Break后依次会从地图上下侧、左右侧出现地方增援，任务“心の光”中要求的ササビ-会在BOSS Break后在地图左侧出现。

エクソダスを追え

可出击人数	14
胜利条件	击破エクソダス
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破或エクソダス到达目标地点
Mission Trigger条件	5回合内击破エクソダス
Secret Shock条件	4回合内击破エクソダス
BOSS Trigger条件	6回合内击破1架エクソダス
神秘敌人	α・アジ-ル

关卡相关的英雄任务
变わらめ愿い

关卡要点
关卡中出现了HP接近70000的巨型敌人，还有不少每回合开始自动全回复状态的インペライザ-，若是与它们纠缠起来会消耗不少时间，所以把火力集中在エクソダス上为妙。エクソダス只会向前移动2格或左右横移1格，所以在不挡路的状况下要在其到达目标地点前击破就必定会触发Break，Mission Break后会有2架エクソダス分别出现在我方初始位置的左下方和右下方，中间之隔了少许敌人，建议追击第一架エクソダス时大部队别冲太前。若打算全灭敌人，可以让一个我方单位到エクソダス前方阻碍其前行，其他人集中火力击破敌人。由于エクソダス其低下的移动力和庞大的体积，想阻挡几个回合都不是问题。

感染！ムサウィルス

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウィルス
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	4回合内击破4个ムサウィルス
Secret Shock条件	3回合内击破4个ムサウィルス
BOSS Trigger条件	3回合内击破1个ムサウィルス
神秘敌人	ドガ・ドニアン（アザ-ル体）

关卡相关的英雄任务

无

关卡要点

在关卡中，战舰的行动范围不能超过黄色格子且我方单位不能进入红色格子内，所以建议以战舰为中心打防卫战。ムサウィルス具有每回合回复20%HP的特性，而且还会进行反击，每个ムサウィルス被击破后都会出现不同的大型敌人，HP比起ムサウィルス来要少得多。另外，两次Break后，地图左右两侧都会出现巨型敌人。

潜む胁威

可出击人数	14
胜利条件	击破所有ムサウィルス
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	8回合内击破2个ムサウィルス
Secret Shock条件	7回合内击破2个ムサウィルス
BOSS Trigger条件	5回合内通过战斗击破2个ムサボ-ル
神秘敌人	ドガ・ドニアン（カッツグ体）

关卡相关的英雄任务

希望を力に変えて、オリジナル太阳炉、究极の魔宝石、影の王子、时を越えたメダル、変わらめ愿い、宇宙警备队队长、心の光

关卡要点

关卡中敌人分布在地图左右两侧的房间内，出现的全都是过去击败的BOSS级敌人，是完成各种与BOSS相关任务的好机会。每个房间的BOSS被打败后会刷新另一个BOSS，击破3次后ムサウィルス才会出现，不过击破ムサウィルス后不会再出现新的敌人。Mission Break后，被击破的ムサウィルス的初始位置会出现ムサボ-ル，在那之后被击破的ムサウィルス的初始位置将不再出现ムサボ-ル，所以要达成BOSS Trigger的条件，千万不要让我方单位贴着ムサボ-ル结束回合，否则ムサボ-ル一旦自爆就前功尽弃。

ヒ-ロ-总突击

可出击人数	14
胜利条件	击破ドガ・セオ
败北条件	ノ-ベン・ノヴァ被击破
Mission Trigger条件	6回合内击破4个ムサウィルス
Secret Shock条件	5回合内击破4个ムサウィルス
BOSS Trigger条件	8回合内击破4个ムサウィルス
神秘敌人	ドガ・ラ-テイアン

关卡相关的英雄任务

ウルトラの星 光る时、クロスボ-ン・バンガ-ドの精锐、胜利の旗印、神の路线、流・星・仲・间、オリジナル太阳炉、変わらめ愿い、明日のエ-スは君だ！、仮面ライダ-の指轮、ウルトラマンの心、宇宙警备队队长、希望を力に変えて

关卡要点

地图的上、下、左、右侧房间中分别会出现奥特曼、原创、假面骑士、高达系列的敌人，这些敌人的血量虽然不算多，但移动距离都很远。击破后房间会刷新系列的其他角色，把任一系列的敌人全部击破后会出现ドガ・セオ，将其击破即可过关。ドガ・セオ可以在全图内任意移动，而且自带全攻击减伤、能力下降状态无效的特性，Secret Shock出现的ドガ・ラ-テイアン比ドガ・セオ还多一个每回合回复HP的特性，相对来说难度更高些。由于关卡会出现大量过去击败的敌人，所以大部分英雄任务在本关内都可以达成。

奖杯攻略

所有奖杯的难度都不大，但个别奖杯非常花时间，推荐先以“完成所有英雄任务”为目标，因为当玩家完成全英雄任务时就已经达成了多个奖杯，而此时角色们的实力都已经不低，足以挑战那些耗时的奖杯。

奖杯总数	49	铜杯	34	银杯	12	金杯	2	白金	1

全奖杯难度	5/10
全奖杯所需时间	100小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	1

有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG事故	无
硬件需要	无

スーパーヒーロージェネレーション（白金）
取得条件：取得其他奖杯

ノーベン・ノヴァへようこそ（铜杯）
取得条件：完成关卡“畏怖なる力”

きみの未来（铜杯）
取得条件：完成关卡“星の降る町”、“暗の力”、“战栗！暗の支配者”

青・春・银・河（铜杯）
取得条件：完成关卡“友・情・炸・裂”、“未来と欲望とライダ-”、“サジタリウスの矢”

宇宙と地球と（铜杯）
取得条件：完成关卡“ユニコ-ンの日”、“重力の井户の底で”、“箱の行く先”

心からの言叶（铜杯）
取得条件：完成关卡“ウルトラの誓い”、“青色のウルトラマン”、“皇帝の降临”

终わらない物语（铜杯）
取得条件：完成关卡“指轮の魔法使い”、“古の魔法使い”、“贤者の石”

再生（铜杯）
取得条件：完成关卡“ダブルオ-の声”、“メメントモリ攻略战”、“未来のために”

传说の战士たち（铜杯）
取得条件：完成关卡“アクシズショック”、“暗黑のウルトラ战士”、“迫る！ショッカ-军团”

囚われの姬君（铜杯）
取得条件：完成关卡“奋起なる一击”

绝望（铜杯）
取得条件：完成关卡“狙われたコロニ-”

救出（铜杯）
取得条件：完成关卡“ムサボルデスの世界”

决着（银杯）
取得条件：完成关卡“辉きを信じて”

トリガーエキスパート（银杯）
取得条件：完成所有主线剧情关卡

トリガーマスター（金杯）
取得条件：完成所有地狱模式关卡

ヒーローキラー（铜杯）
取得条件：触发一次“最终冲击”

お仕事、お仕事！（铜杯）
取得条件：假面ライダ-バ-ス加入队伍

俺に质问をするな！（铜杯）
取得条件：假面ライダ-アクセル加入队伍

メテオ、レディ？（铜杯）
取得条件：假面ライダ-メテオ加入队伍

ウルトラマンが归ってきた！（铜杯）
取得条件：ウルトラマンジャック加入队伍

ウルトラ兄弟No.1（铜杯）
取得条件：ゾフィ-加入队伍

立て！击て！斩れ！（铜杯）
取得条件：ウルトラマンエ-ス加入队伍

早く大きくなりた～い! 铜杯
取得条件：ウルトラマンタ加入队伍

母の奇迹 铜杯
取得条件：ウルトラマンヒカリ加入队伍

决意の炮火 铜杯
取得条件：ジャスティスガンダム加入队伍

自分なりの战い方 铜杯
取得条件：ガンダムAGE-2 ダークハウンド 加入队伍

スーパーヒーロー总出击 银杯
取得条件：让所有隐藏角色加入队伍

挑战者 铜杯
取得条件：完成一个挑战关卡

ウィルス驱除完了! 银杯
取得条件：击破ドガ・セオ和所有ムサウィルス

バーチャル空间の霸者 银杯
取得条件：完成所有全难度挑战关卡

クエスト入门者 铜杯
取得条件：完成一项英雄任务

クエスト求道者 铜杯
取得条件：完成30项英雄任务

クエストを极めし者 银杯
取得条件：完成所有英雄任务

击坠王 铜杯
取得条件：总计击破500个敌人

奇迹の击坠王 银杯
取得条件：总计击破1500个敌人

天下无双の击坠王 金杯
取得条件：总计击破3000个敌人

アーカイブドキュメント 铜杯
取得条件：在“ギャラリー”菜单中查阅角色资料

地球の本棚 银杯
取得条件：完成所有角色图鉴

素晴らしいッ! 银杯
取得条件：总计获得1000000 CP点数

リミットブレイク! 银杯
取得条件：一次攻击伤害达到40000以上

2万年早いぜ! 铜杯
取得条件：敌人造成一次伤害在200以下

侵略者を击て 铜杯
取得条件：一次战斗中击破敌人4个以上

ピンチはチャンス! 铜杯
取得条件：轮到我方回合时我方有角色的HP在300以下

ウェイクアップ! 铜杯
取得条件：强化一次角色

こいつは强力すぎる…! 铜杯
取得条件：任一必杀技等级达到S

可能性の兽 铜杯
取得条件：任一技能等级达到S

レベルMAX 银杯
取得条件：任一角色到达50级

コレクターへの道 铜杯
取得条件：入手一个道具

パーフェクトコレクター 银杯
取得条件：入手所有道具



討鬼伝 極

TOUKIDEN KIWAMI

本辑《PSV专辑》为大家完善上辑的《讨鬼传 极》中未刊载的更新和补完内容。这次为大家详细剖析1.03版本新增的三只大型鬼的攻略和分析，以及一些《极》中新增内容的资料，以便大家完成收集要素。另外还有一些难点奖杯心得，希望能帮助大家早日达成本作的白金。

文 宇宙人　美编 Juxi

ACT	讨鬼传 极			必需记忆卡
	讨鬼传 极			3244MB
	Koei Tecmo Games	2014年8月28日	日版	1～4人
零售版：6264日元/下载版：5554日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上



本文对应游戏版本：1.03

1.03新增大型鬼讨伐攻略

根朽女

弱点属性
风
可破坏部位
触手×2、角、手×2、贝壳（非必须破坏）
噬魂状态修复部位
无



主要招式

滑行：BOSS最具威胁的招式，借助触手拉动身体滑行，虽然方式跟水蛇女一样但是滑动的轨迹是一个大半圆，全身都有攻击判定。不过一般都是伸出右触手，然后以顺时针大圆圈滑行，不会反过来，因此建议逃到她的右边（即正对她时往我们的左边跑）。不过因为发动速度太快了，很难躲开，只能注意平时的走位，尽量别呆在它左侧。

召唤落石：随机在某一个玩家头上落下石头，发动的时候两根触手会卷起来，同时落点下方会出现黑影，及时走开即可。

召唤石柱：与水蛇女相似的动作，出现位置跟身体很近，其中一根石柱就在胯下，稍微保持点距离即可。

石炮射击：动作跟水蛇女的水炮相同，向前伸手，之后散射出岩石，贴近距离或者别在前方几乎不用担心命中。

睡眠烟雾：水蛇系大型鬼共通动作，在身体周围放出催眠烟雾，一般被催眠了没人救的话，挨一招滑行攻击在所难免。发动动作跟石柱相似，都是举起手，不过此时可以留意她身下，如果身体下方像拱桥那样翘起来就代表会用这招，不能靠近。

护盾：两根触手缩到身后，然后在身体周围放出护盾，碰到护盾会遭到较高的伤害，不过护盾之间的空隙是没有攻击判定的，可以大胆走进去攻击它本体。

触手三连击：左右触手各攻击一下，然后再用胯下攻击一次，判定都在前方。两侧和背后都是安全区域。

贝壳核爆：同样是水蛇系大型鬼的共通动作，BOSS进入噬魂状态的时候会脱下尾部的贝壳（根朽女的贝壳还可以用鬼千切打下来），如果不及时净化，噬魂状态结束时它会用这个贝壳发动核爆，伤害超高而且范围近乎全屏。

变身战车：把触手卷起来，蛇头卷到肩上，然后边射击边直线移动。因为移动速度不快而且是直线，射击方向也只有前面，别呆在其正前方即可，触手射出来的石块是三发散射，净化了部位之后会变成单发。

设置陷阱：在身前设置一个麻痹陷阱，然后往背后滑行一段距离。设置陷阱的时候陷阱不会马上出现，而是在地上留下一个光点，滑行之后才会变成陷阱。这招只要不在它正后方，并且别走近地上的光点就不会有事。

舞台步：噬魂状态独有的招式，发动之后她会用这两根触手当成脚站起来走起舞台步（而且还有聚光灯），攻击威胁很小但是不容易进攻，还好这个状态不会维持很久。

讨伐要点

由于攻击套路是在水蛇女的基础上加强的，所以基本打发也差不多可以沿用下来。太刀、薙刀等武器依然是深入胯下的位置进攻，这样可以同时攻击到两根触手和双手，不过因为有时候会在胯下召唤石柱，所以不是绝对安全。长枪和金碎棒可以考虑从侧面进攻，看到它盯着身边看的时候马上回避接下来的触手攻击即可。锁镰像往常那样飞就行了。远程尽量拉开距离并且别呆在她的左侧。BOSS被破坏任何一个部位都会脱下贝壳并进入噬魂状态，噬魂状态结束时如果没有把被破坏的部位净化掉它就会将之瞬间回收，贝壳是无论如何都要净化的，这个工作交给NPC就行了，将命令设成“援”即可。贝壳在鬼眼状态下看不到可破坏提示，但依然可以破坏，噬魂状态结束后会再生，不过拆不拆掉对全破坏判定没影响。



祸帝

弱点属性
无
可破坏部位
角、手×4、脚×2
噬魂状态修复部位
无



主要招式

高跳遁地踩：跃到空中然后踩向地面，下半身会直接插到地里去，不过之后会爬出来。命中比较低，而且在近处的威胁很低。

百裂拳：原地蓄力，然后朝前方使出极速连环拳。只是看上去很厉害的招式，蓄力的时候别在它正面即可。

挥棒+龙卷风：用手上的棍棒攻击，有些动作会产生龙卷风效果，对中远距离的玩家有较大威胁，在脚下进攻的玩家相对比较安全，注意躲避龙卷风即可。

砸地冲击：用棍棒垂直插到地上，然后产生睡眠冲击波呈“米”字向周围扩散，命中率较低，从冲击波的空隙间躲开即可。

拳头砸地：手被破坏之前会在砸打地方附近出现石柱。

四周冲击波：先是蓄力动作，然后往身体两侧射出冲击波，正面是没有攻击判定的。

咆哮：跟风缝相似的咆哮攻击。

祸灵状态&噬魂状态

咀咒暗柱：召唤多个咀咒属性的暗光柱劈下，会连续落下4次，落点随机，但是地上有提示，暗光落下之后会产生冲击波沿着地面朝一个方向射出，要看清楚了再躲。

冰柱召唤：漂浮到空中并做出一尊佛那样的动作，在身边的地面上随机召唤出冰柱，冰柱出现前同样有提示，可及时躲开。

睡眠液体扫射：从手掌心射出中距离直线的睡眠液体同时360°旋转，因为角度问题，判定位置是在距离身体有点距离的一个圈上，所以近距离下是没事的。中距离下就算中了，攻击判定只有一次，不会造成二次伤害。

睡眠炮弹散射：在半空中打坐，然后身前出现多个光圈，之后射出多发睡眠炮弹，炮弹在射出的时候就会选定目标和落点，追向性不差但积极移动可以躲开。值得一提的是，它的正下方不是安全位置，别跑到那去就以为没事。

讨伐要点

三只新增大型鬼里面惟一全新制作的鬼。典型的一只远程威胁远大于近处的敌人，而且能使用几乎所有属性和异常状态的招式。BOSS开场之后会第一时间从地下掏一根棍棒出来，棍棒的攻击范围很广，对远程威胁较大，而且就算破坏了它的手也不会消失，这算是让人头疼的地方之一。另外一个让人头疼的是BOSS的体型很高，除非是用远程武器或者锁镰，否则平时很难打到高处的部位。不过，BOSS破坏了腿部会有一个跪下的硬直，或者噬魂状态结束后它会弯下身子找棍棒，此时可以趁机用鬼千切或者鬼千切极来拆上半身，但是时间都非常短，机会不好把握。当然，全破的难度还是因武器而异的。近战武器平时在他脚下给它修腿，注意踩踏和回避砸地的龙卷风和睡眠波，基本上不会有太大威胁。



常夜女王

弱点属性
水
可破坏部位
角、手、臂、腿×4、尾巴
噬魂状态修复部位
翅膀



主要攻击招式

360°/180°斩击：跟常夜王一样最常用的招式，如果弩上弹了还会附带弹药的属性。看到它要出这招时马上往可以拉开距离的方向回避。

甩尾：常夜王系大型鬼标配招式，正后方大范围甩尾，在它的侧面可以无视。

前后踩踏：跟八千切一样的前后腿连环踩踏，同样稍微拉开点距离就能回避。

后跃俯冲：跳跃到空中，然后往地面使出踩踏攻击，落下的时候会有较强的方向修正，落地之后还会追加一招撞击，不过在近距离下相对较安全。

后跃射击：跟后跃俯冲一样先跳到空中，然后往前扇形射出巨大火焰弹，之后往后方落下，因为预备动作一样所以很难判断是俯冲还是射击，不适宜把距离拉得太开，但也不能太近，否则落下时会被踩。

弩弹横扫/纵向射击：正前方射出弩弹，根据装填的弹药不同会有不同效果。

对空射击：向着空中发射炮弹，然后缓慢落下，同样根据装填的弹药不同改变效果，毒弹是在身边缓慢落下，火焰弹则是快速落下，光弹是在空中分散成多个光弹飞散开，然后落到中远距离目标的头上，附带眩晕效果，诱导超强而且有可能被打中两发。



光弹暴击：右手捏出一个光弹，然后在前方引发爆炸，在它讲光弹推出的那瞬间就会马上引爆，范围超大，堪称远程杀手。

光柱召唤：右手捏着光弹，然后在身边随机几个地方射出光柱，地面发光的时候马上躲开即可。

噬魂状态

光球射击：奔跑过程中右手射出多个光弹，诱导很强，不过因为射速快，不算难躲避。

讨伐要点

外形和行动模式是根据常夜大王修改过来的大型BOSS。原本在左手上的大剑变成了弩箭，但依然可以像大剑那样攻击。常夜女王可以给弩箭上弹，弹药有毒、火、光三种，分别会附带中毒、着火、眩晕三种状态。而且炮弹的特性也各不相同，毒弹射速很慢，但是维持时间长，火焰弹比较直接，快速无诱导高伤害，光弹则是超高诱导炮弹，看到它上弹之后要注意应对。另外，破坏它身体任意一个部位都能让上弹效果消失。主要打发跟常夜王一样，近战站在右后脚的地方输出，这样可以根据它的攻击预备动作进行回避。同时也能躲过大部分的炮弹射击，但依然要注意缓慢落下的毒弹。HP下降一半左右回进入噬魂状态，进入噬魂状态之后跟常夜王一样会长出巨大的翅膀，并且获得飞行能力，翅膀的耐久不高，要尽快破坏掉。最简单的方法依然是事先留一个鬼千切，等翅膀出来后马上破坏，由于翅膀过于巨大，就算是打点较低的近战武器依然能用鬼千切拆掉。

三类新武器升级表

薙刀

大薙刀系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
大薙刀	128	–	7	引っかき爪×3、石化草木×2
┣弦月	225	–	23	黒い羽×2、真紅の冠羽×1、长い尾×3、裂けた甲胄×1
┃┣弦月・真打	412	–	42	ねじれた大牙×2、谜の大牙×3、天津金木×1、太阳の雫×1
┃┃┗弦月・极	655	–	66	深渊の薙镰×3、束风の尾×3、谜の极牙×3、战火刀×2
┃┗自凝ル薙刀	442	–	70	肩固瘤×2、自凝の坚脚棘×2、岩石甲罗×1、丹×3
┃ ┗自凝ル大薙刀	721	–	114	混沌の雫×4、自凝の极脚棘×4、踏み拔く大足×1、绚烂な母衣×4
┗勺文字	160	地70	0	翠眼×1、式札×1、いかめしい木像×1、不净の皮×1
┗宫岛	225	地98	0	黒水蛇の皮×1、回山×1、黄金の头骨×1、千切れた军服×1
┗安芸名产	554	地242	0	黒水蛇の真角×3、转轮山×2、光精×3、志士の魂×2

神人系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
神人ノ薙刀	152	–	16	赤眼×4、赤土×2、変质した骨×2
┗僧兵ノ薙刀	196	–	10	大きな耳×3、深渊のたてがみ×1、石化草木×1、変质した骨×1
┣僧正ノ薙刀	289	–	14	般若の牙×1、希少矿石×1、百牙裂口×1、不净の金属皮×1
┃┗大僧正ノ薙刀	713	–	34	青龙×2、贤者の石×2、莲の叶舟×3、坚冰碎き×3
┣理薙ゲ薙刀	628	–	30	理无の猛腕×2、黄蓝の鬼面×2、炎精×1、式盘×1
┃┗理薙ゲ真薙刀	796	–	38	理无の猛腕×4、黄蓝の鬼面×4、红炎精×3、破魔矢×3
┗降魔薙刀	410	痹130	0	黄泉の刚尾×1、幻兽骨×3、天竺钢×2、太阳の雫×1
┗军荼利薙刀	664	痹210	0	黄泉の大刚尾×4、神兽骨×4、注连绳×3、森罗の眠り×2

绯炎系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
绯炎薙刀	165	火24	0	裂魂の爪×2、大きな牙×2、铜矿石×2
┗苍炎薙刀	196	火41	0	ワイラの钩爪×2、黄金のたてがみ×1、かみつき牙×1、握り牙×1
┗白炎薙刀	394	火59	0	大地のヘソ×1、ヨロズノマガツヒ×2、アラハバキ×2、万物の目觉め×1
┗灼炎薙刀	708	火106	0	摩擦燃皮×4、炎潜の燃鳍×2、脉动する根×3、万物の目觉め×1

黑水丸系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
黒水丸・闪	180	水27	0	白糸×1、黒い外骨格×1、诱眠の牙×2、贪魂牙×2
┣暗水丸・闪	285	水42	0	纯白糸×2、漆黒の外骨格×2、喷梦器×3、白骸×3
┃┗暗水丸・闪	735	水110	0	三钻の卵壳×4、暗黒の外骨格×3、永眠の牙×3、无明の滴×2
┗朱土丸・闪	285	地42	0	岩弹×2、白い外骨格×1、虾蟆の油×1、坏れた洋式铳×2
┣红土丸・闪	735	地110	0	白土の卵壳×4、白岩の外骨格×3、猛毒溜まり×3、无间の滴×2
┗渊丸・闪	420	毒133	0	焦热の大爪×1、深渊の锐爪×2、真渊の锐爪×2、金刚杵×2
┗深丸・闪	699	毒221	0	白土の卵壳×5、深渊の极爪×4、真渊の极爪×4、乐土の莲子×2

青岚系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
青岚薙刀	188	风39	0	风切の蓝壳×1、风切の脚甲×1、ねじれた根×1、変质した皮×1
┣苍岚薙刀	278	风58	0	风切の蓝硬壳×2、风切の硬脚甲×2、硬木の根×2、谜の大牙×2
┃┗神风薙刀	400	风111	0	天冲角×1、天切の硬脚甲×2、天刀兽尾×2、ひもろぎの枝×2
┃ ┣神岚薙刀	665	风184	0	缩风壳×4、风切の刚脚甲×3、磷火光×4、谜の极牙×3
┃ ┣猫薙刀・ふう	270	风207	0	そよぐ和毛×2、风缝う锐爪×2、风缝の脚爪×2、硬木の根×2
┃ ┃┗风猫丸・闪	478	风367	0	风读みのヒゲ×4、风缝う极爪×3、风缝の踵爪×3、磷火光×4
┃ ┗牙王薙刀	472	风70	0	金桐兽毛×1、王剑尾×2、八千切の王牙×2、谜の大牙×2
┃ ┗刃皇薙刀	762	风114	0	煌刃风×3、霸者の利剑×3、八千切の极牙×3、谜の极牙×4
┗闪天薙刀	292	天43	0	天切の赤壳×1、天切の脚甲×1、白い羽毛×1、石化した骨×1
┣断天薙刀	738	天110	0	天银胸甲×4、天切の刚脚甲×3、天切の赤硬壳×5、神兽骨×3
┗猫薙刀・てん	366	天281	0	白い和毛×2、天裳の脚爪×2、天裳の鬼角×2、漆黒の爪牙×4
┗天猫丸・闪	478	天367	0	天通のヒゲ×4、天裳の踵爪×3、天裳の真角×3、神兽骨×3

山崩系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
崩山薙刀	226	地21	0	金刚毛×1、崩山の岩腕壳×1、岩石甲罗×1、深渊の爪×1
┣坏山薙刀	335	地31	0	金刚强毛×2、崩山の磐腕壳×2、踏み拔く大足×2、回山×2
┃┗奈落裂き	490	地22	0	千曳の甲×1、崩山の磐脚壳×3、海神の冻冰腕壳×2、丹×9
┃ ┣涅盘裂き	814	地37	0	暴食の锐牙×4、崩山の岩腕壳×3、坚岩甲罗×3、流山×4
┃ ┗黒骸薙刀	455	–	31	黒骸壳×2、捏地黒骨×2、蚀核×1、怨嗟のうめき×2
┃ ┗黒虚薙刀	769	–	53	黒虚铠×4、下天突骨×3、うごめく暗×2、漆黒の冢×4
┗裂海薙刀	319	水47	0	冰白毛×1、海神の冰腕壳×1、赤化腕鳍×1、土潜の扇鳍×1
┗破海薙刀	740	水111	0	碎冰の大牙×4、海神の结冰腕壳×3、土潜の破鳍×3、涡动×2

武府制式

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
モノノフ制式・鬼薙	218	–	22	火口×2、暴食の日齿×1、捧气茸×2、金眼四ツ目の鬼面×1
└鬼薙・贰式	261	–	27	棘のある舌×3、风尘×1、白い耳×1、金眼四ツ目の鬼面×2
└鬼薙・参式	377	–	38	冥界の滴×1、オオマガツヒ×1、风雷岩刀×1、金眼四ツ目の鬼面×3
├真・鬼薙	454	–	46	黄金刀×1、异形小判×2、泡沫の梦×1、金眼四ツ目の鬼面×4
│└极・鬼薙	718	–	72	贤者の石×2、夜の帐×3、足产灵×1、金眼四ツ目の鬼面×5
├白狐ノ斋薙刀	512	火142	0	白狐毛×2、赤棘白尾×2、忌火の灼爪×2、希望の凯歌×3
│└空狐ノ斋薙刀	693	火192	0	白狐灵毛×4、红棘真尾×3、忌火の狱爪×3、声の断章・罚×3
│└秀丽豪勇	718	水231	0	合成武器 空狐ノ斋薙刀Lv10＋御魂“板额御前”
└黑狐ノ戒薙刀	629	–	123	苍水毛×2、幽火水玉×1、速濑の刚爪×1、勇气の雄たけび×2
└神狐ノ戒薙刀	709	–	139	苍水毛×5、幽火水玉×2、速濑の刚爪×3、声の断章・罪×3

火鸟系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
火鸟绯薙刀	233	火34	0	凶鸟の襟卷×1、绯纹翼×1、强欲の爪×2、歪んだ铁筒×1
└炎鸟红薙刀	353	火52	0	凶鸟のくちばし×2、业火纹翼×2、无食×2、折れた皆朱枪×2
├净炎刀・グレイブ	425	火89	0	天魔の硬脚壳×1、业火纹翼×2、辉鸟の凝爪×2、象牙の根付×9
│├グレイブ・真打	706	火148	0	凶鸟の炎嘴×4、灼炎纹翼×3、幻阳×2、红莲の花×4
│└天鸣叫薙刀	336	天147	0	叫鸣管×2、叫の羽根尾×2、金冠×2、アラハバキ×2
│└鸣动叫薙刀	591	天258	0	叫の坚嘴×4、叫の尾骨×3、哀哭×4、地母の愿い3
├辉鸟翠薙刀	290	风126	0	糸袋×3、辉鸟の襟卷×2、辉鸟の尾×1、长い尾×5
│└煌鸟碧薙刀	595	风260	0	はたた×2、辉鸟の雷嘴×4、辉鸟の尾羽×3、冷却体×5
└风咆唤薙刀	466	风203	0	唤风管×2、翠蓝の翼×2、唤の羽根尾×2、长鸣鸟の尾羽×2
└咆哮唤薙刀	591	风258	0	唤风管×4、翠蓝の翼×3、唤の羽根尾×3、福助人形×3

斩风系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
斩风薙刀	198	风69	0	黒い羽×2、深き渊の滴×1、冥土の土产×2、缚绳×1
└断空薙刀	259	风91	0	冰白毛×1、抬动石×1、硬い腰棘×1、青铜の剑×1
└神刃风	370	风130	0	天魔の刚尾×1、偏四角多面体×3、小ぶりの角×4、三千世界の莲华×2
└断气薙刀	605	风213	0	天穹跋扈の胸壳×6、辉鸟の雷嘴×6、立派な小角×5、ド-マン×3

岩薙系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
岩薙ぎ	225	地47	0	滑走皮×1、希少矿石×1、不净の耳×1、鬼火提灯×1
└岳薙ぎ	352	地74	0	燃气袋×2、黄化腕鳍×1、黄化爪×1、炎潜の肩鳍×1
└星薙ぎ	429	地90	0	天魔の衣×1、赤化刚腕鳍×2、黄化锐爪×2、树冰の枝×9
├宙薙ぎ	700	地149	0	滑走粘皮×4、命の石×4、土潜の极腕鳍×3、御用刺又×4
└御宝薙刀	271	地248	0	黄金鳞甲×2、黄金棘×1、黄金貉の金爪×1、黄金貉の碧煌爪×1
└重宝薙刀	447	地409	0	藏宝皮×3、御宝棘×2、黄金貉の至极脚×2、黄金貉の至高脚×2

战薙系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
战薙刀・真火	258	火38	0	建军の蓬发×1、百牙裂口×1、伸缩体×1、お守り袋×2
├军薙刀・真炎	376	火56	0	建军の髭×2、燃え盛る冰刀×2、建军の鬼角×2、樱花烂漫×2
│└建军薙刀・真炎	752	火112	0	建军の美髯×4、冻てつく炎刀×3、建军の真角×3、妖火ぼんぼり××4
└战薙刀・狂风	376	风56	0	祸ツ军の髭×2、黄泉の佩盾×1、千牙裂口×1、绝望の声×2
├建军薙刀・狂风	752	风112	0	祸ツ军の丽髯×4、彼岸佩盾×3、盘岩雷刀×3、声の断章・魂×5
└战薙刀・死地	453	地67	0	天魔の念珠×1、建军の髭×4、祸ツ军の髭×4、大きな勾玉×9

水蛇系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
水蛇之薙刀	266	水55	0	蛇鳞甲皮×1、黑水蛇の皮×1、金属皮×1、茅の轮×1
└咒薙刀・水蛇	322	水67	0	硬鳞甲皮×2、黑水蛇の角×1、梦冰咒爪×1、真赤土×2
├七面天女刀	410	水113	0	常夜の硬铠×2、白水蛇の真皮×2、翠巨蛇の真皮×2、砂漠のバラ×4
│└七面天女刀・真打	683	水189	0	般若の极牙×4、黑水蛇の真角×3、梦冰极咒爪×3、白金矿石×5
└巨蛇之薙刀	392	风58	0	翠鳞铠皮×2、潮满珠×2、黑水蛇の皮×2、军配团扇×1
└咒薙刀・巨蛇	758	风113	0	蛇面の极牙×4、爆偿灰螺环×6、黄龙×2、溶岩石×5

翼刀系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
薙翼刀・盘翅	310	地29	0	爆ぜ岩×1、岩刃翼×1、不净の舌×1、紫水晶×1
└大薙翼刀・盘翅	407	地38	0	魔缘の尾羽×2、金刚刃翼×2、浮游宝石×1、金刚石×2
├薙翼刀・真朱	460	地69	0	王兽の大尾×1、浮游石×1、青い羽毛×1、歪んだ十手×1
│├大薙翼刀・真朱	762	地114	0	纯白の羽毛×4、极刃翼×3、飞行宝玉×2、星の欠片×5
│└天穹薙翼刀	496	天264	0	天穹跋扈の胸壳×2、天穹极翼×1、风天角×1、日の轮×2
│└九天大薙翼刀	579	天308	0	天穹跋扈の胸壳×4、天穹极翼×3、风天角×3、注连绳×4
└薙翼刀・波浪	403	水60	0	青い羽毛×1、浮游石×1、岩刃翼×3、火鼠の皮衣×1
└大薙翼刀・波浪	762	水114	0	碧青の羽毛×4、迦楼罗の鸟脚×3、极冰刃翼×3、火龙の吐息×3
└暗空薙翼刀	411	水219	0	暗空跋扈の胸壳×2、暗空跋扈の鬼角×1、忍び寄る爪×1、硬石草木×3
└暗黑大薙翼刀	579	水308	0	发振角×4、暗空跋扈の真角×3、暗讨ちの爪×3、黄金草木×5

焰魔系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
焰魔薙刀	356	火16	0	脉打つ溶岩×1、焰魔の脚壳×1、うごめく蛇尾×1、白熊毛头×1
├阎魔薙刀	460	火20	0	炼狱の溶岩×2、焰魔の硬脚壳×2、阴火×2、志士の魂×2
│├威德薙刀	849	火38	0	焰魔の极衣×4、焰魔の极脚壳×3、炼狱の阴火×3、舰载炮弹×4
│└牛头之狱薙刀	476	火71	0	牛头のたてがみ×2、牛头の猛兽尾×2、牛头の狱衣×2、悔恨のうめき×2
│└牛王宝薙刀	755	火113	0	牛头の宝冠×4、牛头の金刚尾×3、黑炎の狱卒×3、声の断章・灵×5
└天魔薙刀	442	风66	0	天魔の衣×1、焰魔の衣×2、赤热の爪×1、异界铁矿×1
├魔王薙刀	810	风77	0	天魔の极衣×4、天魔の极腕壳×3、暗天光×2、声の断章・罪×3
└业魔薙刀	502	天47	0	榨魂の腕×1、焰魔の硬腕壳×3、天魔の硬腕壳×3、志士の魂×4
└马头之狱薙刀	613	水91	0	马头の宝冠×2、马头の真角×1、马头の金刚爪×1、悲叹のうめき×2
└马头印薙刀	755	水113	0	马头の宝冠×5、马头の真角×3、马头の金刚爪×3、浊魂の结晶×5

塞岐系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
塞ノ薙刀	349	水52	0	银のたてがみ×1、银の鳞×1、吞海の大口×1、焰魔の衣×1
├塞户ノ薙刀	410	水61	0	绝界の甲×2、真银の鳞×1、龙卷の尾×1、淤加美主の硬腹甲×1
│└道敷ノ薙刀	448	水94	0	王兽の真牙×1、真银の鳞×2、焦热の大爪×2、战火刀×4
│└天岩ノ薙刀	732	水154	0	塞の极甲×4、极银の鳞×3、飓风の尾×3、赤备え×3
└千曳ノ薙刀	429	火64	0	千曳の甲×1、雷冰の吐息×1、甲壳主炮×1、奇想天外×1
└黄泉户ノ薙刀	770	火115	0	千曳の极甲×4、火炎巨炮×3、覆天の炎球×2、地母の愿い×3

清刀系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
清刀・祝	357	天34	0	塞の甲×1、水灵×1、天光×1、朝露の糸×1
└清刀・斋	426	天40	0	青い羽毛×2、だんだら羽织×1、黄金の头骨×1、黄昏の泪×1
└清刀・千早	479	天45	0	常夜王の鬼角×1、蛇面の牙×2、ハク袋×1、万象のまどろみ×1
├清刀・洁	748	天71	0	飞光×2、辉鸟の真角×4、红炎精×3、万物の目觉め×2
└娘子薙刀	452	天145	0	合成武器 清刀・千早Lv10＋御魂“中野竹子”
├乙女武者	696	天224	0	金眼四ツ目の鬼面×5、冰花×4、忌炎极尾×4、雷神珠×4
└一人当千	482	水154	0	合成武器 娘子薙刀Lv10＋御魂“巴御前”

夜刀系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
夜刀・薙刀拵え	368	天55	0	夜刀主の腹甲×1、巨腕の刃棘×1、灼热の岩棘×1、天津菅麻×1
├谷刀・薙刀拵え	426	天63	0	夜刀主の硬腹甲×2、豪腕の刃棘×2、夜刀主の鬼角×2、绯绯色の矿石×1
│├邪刀・薙刀拵え	771	天115	0	古强者の兜×4、极腕の刃棘×3、夜刀主の真角×3、幻岛の山铜矿×3
│└黄泉晶薙刀	359	地391	0	黄晶冠×2、黄晶刀鳞×1、黄泉×1、炎精×3
│└黄昏晶薙刀	414	地451	0	黄晶冠×5、黄晶刀鳞×3、黄泉×3、红炎精×4
└龙神之薙刀	374	水131	0	黄晶冠×2、黄泉朗女の真角×1、扩缚の棘×1、踏み拔く大足×3
├水神之薙刀	656	水231	0	ねじれた极牙×4、大刚龙尾3、冻焰龙×2、坚冰碎き×4
├冻冰晶薙刀	248	水270	0	青辉鳞×2、冰刃鳞×2、裂冰の爪×2、ハク袋×1
│└绝零晶薙刀	414	水451	0	冻蛇の牙×4、冻冰刀鳞×3、割冰の爪×3、辉く蛇皮×4
└灵刀・伊都能卖	498	风47	0	王者の光背×2、尚武の豪腕×2、振武の豪腕×1、幻兽骨×1
└英明贤妻	504	地93	0	合成武器 灵刀・伊都能卖Lv10＋御魂“まつ”
├内助ノ功	776	地144	0	金眼四ツ目の鬼面×5、军神军配×4、忌炎极尾×4、霸者の大剑×4
└峰白雪	592	痹100	0	合成武器 英明贤妻Lv10＋御魂“静御前”

王薙刀系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
王薙刀・玉依	349	天96	0	常夜の铠×1、王兽の尾×1、夜刀主の鬼角片×1、深青の矿石×1
├玉依・改	390	天108	0	常夜の硬铠×2、王兽の大尾×1、常夜王の鬼角×1、绯绯色の矿石×2
│└真・玉依	697	天193	0	常夜の极兜×4、王兽の极尾×3、常夜王の真角×3、幻岛の山铜矿×3
│└恋刀・お七	883	痹149	0	合成武器 真・玉依Lv10＋御魂“八百屋お七”
├大王薙刀・火产灵	425	火118	0	大王の赤铠×4、ヤソマガツヒ×2、王兽の真牙×3、榨魂の腕×3
│├炎帝・火产灵	697	火193	0	大王の极兜×5、真兽の极爪×3、常なる绝望×2、万物の目觉め×2
│└皇薙刀・菊理	460	–	68	大王の真翼×3、常暗×2、大王の巨斧×2、真兽の巨尾×2
│└山法师	426	风171	0	合成武器 皇薙刀・菊理Lv10＋御魂“最澄”
│├传教大师	656	风264	0	金眼四ツ目の鬼面×5、乐土の莲子×4、吞魂の触手×4、雷神珠×4
│└如来本愿	509	毒183	0	合成武器 山法师Lv10＋御魂“本愿寺显如”
└生杙	493	风112	0	炼狱の阴火×1、オオマガツヒ×2、王兽の大牙×2、爱の誓い×2
└生杙・真打	852	风193	0	异方×2、ヨロズノマガツヒ×2、王兽の极牙×3、森罗の眠り×3

仪凤系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
锐刀・仪凤	448	–	26	怀剑×1、黒い背甲×2、真榊×1、金眼四ツ目の鬼面×2
└仪凤・真打	758	–	44	生产灵×1、移火の甲罗×3、狮啮狱形×3、金眼四ツ目の鬼面×5

鬼神大王系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
鬼神大王・闪	320	–	32	鬼の锯×1、异界铁矿×1、碎けた小角×3、金眼四ツ目の鬼面×1
└阿修罗王・闪	378	火56	0	鬼の锯×2、翠鳞铠皮×1、偏四角多面体×3、金眼四ツ目の鬼面×2
├罗刹王・闪	729	火109	0	黑虚铠×5、祸ツ军の丽髯×5、牛头の宝冠×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└焦薙刀・焰薙	441	火192	0	炎赤の背壳×2、焦血树の黑脚×1、焦球根×1、耐火草×5
└血焦薙刀・焰薙	592	火259	0	焰食む牙×4、炽る根×3、焦树の苗木×3、溶岩石×6

异银系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
异银ノ薙刀	412	–	16	异银の长板×1、希望の凯歌×1、谜の大爪×3、金眼四ツ目の鬼面×2
└超古薙刀・千代	475	–	48	异银の长板×2、天魔の刚尾×1、ひもろぎの枝×2、金眼四ツ目の鬼面×3
├千代ノ银薙刀	766	–	77	岩固鬼面×5、碧青の羽毛×5、苍水毛×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└树薙刀・山薙	340	地148	0	苔むす背壳×2、怨果の坚皮×2、怨树坊の鬼角×1、冬虫夏草×5
└灵树薙刀・山薙	592	地259	0	森食む牙×4、怨果の种×4、怨树坊の真角×3、咆える法螺贝×6

次元系

名称	攻击力	属性值	会心力	素材
次元薙刀・茫	744	–	36	侵されざる银发×2、时空腕壳×1、世蚀の刚脚×1、金眼四ツ目の鬼面×3
├时空薙刀・茫	814	–	39	透世の巨眼×5、异空腕壳×4、全蚀の极脚×4、金眼四ツ目の鬼面×9
│└八百之命刀	759	毒273	0	合成武器 时空薙刀・茫Lv10＋御魂“八百比丘尼”
└创世薙刀・烛	853	–	0	灭ぼされざる赤发×5、虚空腕壳×4、かぎろひ×2、金眼四ツ目の鬼面×9

金碎棒

重碎棒系

名称	攻击	属性	会心	素材
重碎棒	284	–	14	引つかき爪×3、石化草木×2
┣五轮碎	502	–	51	黒い羽×2、真紅の冠羽×1、长い尾×3、裂けた甲胄×1
┃┣五轮碎・真打	920	–	92	ねじれた大牙×2、谜の大牙×3、天津金木×1、太阳の雫×1
┃┃┗五轮碎・极	1461	–	147	暗黒の外骨格×3、风切の刚脚甲×3、谜の极牙×3、折れた皆朱枪×2
┃┗自凝ル大锤	988	–	156	混沌の雫×1、自凝の坚爪×2、岩石甲罗×1、战火刀×2
┃ ┗自凝ル巨锤	1608	–	254	始原の雫×2、自凝の极爪×4、踏み拔く大足×1、红莲の花×3
┗きりたん棒	358	水156	0	翠眼×1、式札×1、いかめしい木像×1、不净の皮×1
┗半杀し	503	水219	0	黒水蛇の皮×1、回山×1、黄金の头骨×1、千切れた军服×1
┗なまはげたんぽ	1235	水540	0	黒水蛇の真角×3、转轮山×2、光精×3、志士の魂×2

六角棒系

名称	攻击	属性	会心	素材
六角棒	341	–	35	赤眼×4、赤土×2、变质した骨×2
┗打掷棒	436	–	21	大きな耳×3、深渊のたてがみ×1、石化草木×1、变质した骨×1
┗狱罚	645	–	31	般若の牙×1、希少矿石×1、百牙裂口×1、不净の金属皮×1
┣诛罚	1591	–	76	青龙×2、贤者の石×2、莲の叶舟×3、坚冰碎き×3
┣理割ル刚锤	1402	–	67	反理の雫×1、理无の极爪×2、炎精×1、式盘×1
┃┗理割ル真锤	1777	–	85	反理の雫×2、理无の极爪×4、红炎精×3、破魔矢×3
┗天罚	915	瘴289	0	黄泉の刚尾×1、幻兽骨×3、日の轮×2、太阳の雫×1
┗神罚	1481	瘴468	0	黄泉の大刚尾×4、神兽骨×4、注连绳×3、森罗の眠り×2

绯炎系

名称	攻击	属性	会心	素材
绯炎碎棒	368	火55	0	裂魂の爪×2、大きな牙×2、铜矿石×2
┗苍炎碎棒	437	火92	0	ワイラの钩爪×2、黄金のたてがみ×1、かみつき牙×1、掘り牙×1
┗白炎碎棒	880	火132	0	大地のヘソ×2、黄金のたてがみ×1、かみつき牙×1、掘り牙×1
┗灼炎碎棒	1579	火236	0	摩擦燃皮×4、炎潜の燃鳍×2、脉动する根×3、万物の目觉め×1

黑水系

名称	攻击	属性	会心	素材
黑水丸・渍	402	水60	0	白糸×1、深渊の鬼角片×1、诱眠の牙×2、贪魂牙×2
┣暗水丸・渍	637	水95	0	纯白糸×2、深渊の鬼角×2、喷梦器×3、白鼓×3
┃┗暗水丸・渍	1640	水246	0	三钴の卵壳×4、深渊の真角×3、永眠の牙×3、无明の滴×2
┗朱土丸・渍	637	地95	0	岩弹×2、真渊の鬼角片×1、虾蟆の油×1、坏れた洋式铳×2
┣红土丸・渍	1640	地246	0	白土の卵壳×4、真渊の真角×3、猛毒溜まり×3、无间の滴×2
┗渊丸・渍	938	毒297	0	焦热の大爪×1、奈落の滴×1、冥界の滴×1、金刚杵×2
┗深丸・渍	1558	毒492	0	三钴の卵壳×5、无明の滴×1、无间の滴×1、乐土の莲子×2

青岚系

名称	攻击	属性	会心	素材
青岚碎棒	418	风88	0	风切の蓝壳×1、风切の爪×1、ねじれた根×1、变质した皮×1
┣苍岚碎棒	620	风130	0	风切の蓝硬壳×2、风切の锐爪×2、硬木の根×2、谜の大牙×2
┃┣神风碎棒	891	风247	0	天冲角×1、旋风尘×1、天切の锐爪×2、ひもろぎの枝×2
┃┃┗神岚碎棒	1482	风411	0	缩风壳×4、风切の极爪×3、磷火光×4、谜の极牙×3
┃┣猫棍・ふう	603	风463	0	そよぐ和毛×2、风缝の鬼角×2、风缝の脚爪×2、硬木の根×2
┃┃┗风猫丸・渍	1066	风820	0	风读みのヒゲ×4、风缝の真角×3、风缝の踵爪×3、磷火光×4
┃┗牙王棍	1107	风105	0	王者の白鬣×2、八千切の鬼角×2、煌刃风×1、谜の大牙×2
┃ ┗刃皇棍	1785	风170	0	八千代の八千牙×4、八千切の真角×3、炽刃岚×2、谜の极牙×3
┗闪天碎棒	652	天97	0	天切の赤壳×1、天切の爪×1、白い羽毛×1、石化した骨×1
┣断天碎棒	1646	天246	0	天银胸甲×4、天切の极爪×3、煌天光×3、神兽骨×3
┗猫棍・てん	816	天627	0	无缝天衣×1、天裳の脚爪×2、天织る锐爪×2、漆黑の爪牙×4
┗天猫丸・渍	1066	天820	0	天降女衣×2、天裳の踵爪×3、天织る极爪×3、神兽骨×3

崩山系

名称	攻击	属性	会心	素材
崩山碎棒	504	地48	0	金刚毛×1、崩山の岩腕壳×1、岩石甲罗×1、深渊の爪×1
┣坏山碎棒	749	地71	0	金刚强毛×2、崩山の磐腕壳×2、踏み拔く大足×2、流山×1
┃┗奈落擂り	1093	地49	0	千曳の甲×1、崩山の磐腕壳×2、海神の冻冰脚壳×3、耐火草×9
┃ ┣涅盘擂り	1818	地82	0	暴食の锐牙×4、崩山の岩腕壳×3、坚岩甲罗×3、转轮山×2
┃ ┗黑骸碎棒	1015	–	69	黑骸壳×2、捏地黑骨×2、虚食む大齿×2、苦闷のうめき×2
┃ ┗黑虚碎棒	1716	–	117	黑虚铠×4、下天突骨×3、蚀核×3、鬼の大金棒×4
┗裂海碎棒	713	水106	0	冰白毛×1、海神の冰腕壳×1、赤化腕鳍×1、土潜の扇鳍×1
┗破海碎棒	1652	水247	0	碎冰の大牙×4、海神の结冰腕壳×3、赤化极腕鳍×3、潮×4

武府制式

名称	攻击	属性	会心	素材
モノノフ制式・鬼破	488	–	49	火口×2、暴食の臼齿×1、瘴气茸×2、金眼四ツ目の鬼面×1
┗鬼破・贰式	582	–	59	棘のある舌×3、风尘×1、白い耳×1、金眼四ツ目の鬼面×2
┗鬼破・参式	841	–	85	冥界の滴×1、オオマガツヒ×1、风雷岩刀×1、金眼四ツ目の鬼面×3
┣真・鬼破	1013	–	102	黄金刀×1、六华×2、血涂れた采配×1、金眼四ツ目の鬼面×4
┃┗极・鬼破	1602	–	161	暗炎の牛王×2、冰花×3、足产灵×1、金眼四ツ目の鬼面×5
┣白狐ノ斋杖	1141	火316	0	白狐毛×2、幻火玉×1、速手の锐爪×2、希望の凯歌×3
┃┗空狐ノ斋杖	1547	火429	0	白狐灵毛×4、幽炎玉×2、速手の刚爪×3、声の断章・罚×3
┃ ┗赤入道	1932	–	92	合成武器 空狐ノ斋杖Lv10＋御魂 "山名宗全"
┗黑狐ノ戒杖	1403	–	275	苍水毛×2、苍棘真尾×1、瀑布の苍爪×1、勇气の雄たけび×3
┗神狐ノ戒杖	1581	–	310	苍水毛×5、苍棘真尾×3、瀑布の苍爪×3、声の断章・罪×3

火鸟系

名称	攻击	属性	会心	素材
火鸟绯碎棒	521	火78	0	凶鸟の襟巻×1、凶鸟の尾×1、强欲の爪×2、歪んだ铁筒×1
┗炎鸟红碎棒	789	火118	0	凶鸟のくちばし×2、凶鸟の羽根尾×2、无食×2、折れた皆朱枪×2
┣丽锤・孔雀	950	火199	0	天魔の硬脚壳×1、业火纹翼×2、辉鸟の羽根尾×2、樱花烂漫×9
┃┣真・孔雀	1576	火331	0	凶鸟の炎嘴×4、凶鸟の尾羽×3、幻阳×2、红莲の花×4
┃┗天鸣叫碎棒	750	天327	0	叫鸣管×2、极彩色の小翼×2、叫の羽根尾×2、镜剑×2
┃ ┗鸣动叫碎棒	1317	天576	0	叫の坚嘴×4、天女の羽根×3、叫の尾骨×3、神香の伽罗×3
┗辉鸟翠碎棒	646	风282	0	糸袋×3、辉鸟の襟巻×2、辉鸟の足爪×1、大きな耳×5
┣煌鸟碧碎棒	1327	风580	0	鸣神×4、辉鸟の雷嘴×4、辉鸟の脚×3、しなやかな尾×5
┗风咆唤碎棒	1040	风454	0	唤风管×2、唤の羽根尾×1、翠蓝の小翼×1、长鸣鸟の尾羽×2
┗咆哮唤碎棒	1317	风576	0	唤风管×5、唤の羽根尾×3、翠蓝の小翼×3、福助人形×3

破风系

名称	攻击	属性	会心	素材
破风棍	440	风155	0	黒い羽×2、深き渊の滴×1、冥土の土产×2、缚绳×1
┗渍风棍	577	风203	0	冰白毛×1、拍动石×1、硬い腰棘×1、青铜の剑×1
┗狱风渍	826	风291	0	天魔の刚尾×1、偏四角多面体×3、小ぶりの角×4、ひもろぎの枝×2
┗狱岚渍	1349	风475	0	天穹跋扈の胸壳×6、辉鸟の雷嘴×6、断魄の黒爪×3、镇守の大枝×3

名称	攻击	属性	会心	素材
岩割り	501	地105	0	滑走皮×1、希少矿石×1、不净の耳×1、鬼火提灯×1
┗岳割り	785	地165	0	燃气袋×2、黄化腕鳍×1、黄化爪×1、炎潜の扇鳍×1
┗星割り	956	地201	0	天魔の衣×1、土潜の硬扇鳍×2、黄化刚腕鳍×2、银竹×9
┣宙割り	1583	地333	0	滑走粘皮×4、命の石×4、土潜の断鳍×3、喧哗镰×4
┗御宝金锤	604	地553	0	黄金鳞甲×2、黄金尾×1、黄金貉の金爪×1、黄金貉の辉煌铁×1
┗重宝黄金锤	997	地913	0	藏宝皮×3、御宝尾×2、黄金貉の至极脚×2、黄金貉の究极铁×2

战棍系

名称	攻击	属性	会心	素材
战棍・狱火	577	火86	0	建军の蓬发×1、燃え盛る冰刀×1、伸缩体×1、お守り袋×2
┣军棍・狱炎	839	火125	0	建军の鬣×2、冻てつく炎刀×1、变异偶盾×2、樱花烂漫×2
┃┗建军棍・狱炎	1678	火251	0	建军の美髯×4、背反冰炎刀×2、异装偶盾×3、妖火ぼんぼり×4
┗战棍・仇风	839	风125	0	祸ツ军の鬣×2、地击の拳×1、雷击の拳×1、绝望の声×2
┣建军棍・仇风	1678	风251	0	祸ツ军の丽髯×4、地击の极拳×3、雷击の极拳×3、声の断章・魂×5
┗战棍・坏地	1011	地151	0	天魔の念珠×1、变异偶盾×2、幽冥の偶盾×2、大地の愿い×9

水蛇系

名称	攻击	属性	会心	素材
水蛇之碎棒	592	水124	0	蛇鳞甲皮×1、黑水蛇の皮×1、金属皮×1、茅の轮×1
┗咒杖・水蛇	718	水151	0	硬鳞甲皮×2、黑水蛇の角×1、水灵×1、真赤土×2
┣蟠龙升天棍	915	水254	0	常夜の硬铠×2、黑水蛇の角×2、苍巨蛇の角×2、勇ましい埴轮×4
┃┗蟠龙升天棍・真打	1523	水423	0	般若の极牙×4、黑水蛇の真角×3、蛟龙×3、黑曜石×5
┗巨蛇之碎棒	875	风131	0	翠鳞铠皮×2、潮满珠×2、黑水蛇の皮×2、军配团扇×1
┗咒杖・巨蛇	1692	风253	0	蛇面の极牙×4、翠巨蛇の极皮×3、苍巨蛇の角×3、绚烂な母衣×5

翼锤系

名称	攻击	属性	会心	素材
翼锤・岩峰	691	地65	0	爆ぜ岩×1、魔缘の鸟爪×1、不净の舌×1、紫水晶×1
┗大翼锤・岩峰	907	地86	0	魔缘の尾羽×2、魔缘の蹴爪×2、浮游石×2、金刚石×2
┣翼锤・红绯	1026	地153	0	王兽の大尾×1、魔缘の蹴爪×2、迦楼罗の蹴爪×2、花魁かんざし×4
┃┣大翼锤・红绯	1700	地255	0	纯白の羽毛×4、魔缘の鸟脚×3、浮游宝石×3、注连绳×5
┃┗天穹翼锤	1106	天589	0	天穹跋扈の胸壳×2、坠天の爪×1、霸天尾翼膜×1、日の轮×2
┃ ┗九天大翼锤	1291	天688	0	天穹跋扈の胸壳×4、坠天の爪×3、霸天尾翼膜×3、注连绳×4
┗翼锤・波涛	900	水135	0	青い羽毛×1、浮游石×1、岩刃翼×3、火鼠の皮衣×1
┗大翼锤・波涛	1700	水255	0	碧青の羽毛×4、迦楼罗の鸟脚×3、极冰刃翼×3、军神军配×3
┗暗空翼锤	918	水489	0	暗空跋扈の胸壳×2、暗空翼膜×1、忍び寄る爪×1、十二单×3
┗暗黑大翼锤	1291	水688	0	发振角×4、暗空极翼×3、暗讨ちの爪×3、莲の叶舟×5

焰魔系

名称	攻击	属性	会心	素材
焰魔碎棒	794	火36	0	脉打つ溶岩×1、焰魔の尾×1、うごめく蛇尾×1、白熊毛头×1
┣阎魔碎棒	1028	火46	0	炼狱の溶岩×2、焰魔の刚尾×2、白辉の爪×2、志士の魂×2
┃┣威德碎棒	1892	火86	0	焰魔の极衣×4、焰魔の大刚尾×3、大热の辉爪×3、赤熊毛头×4
┃┗牛头之狱锤	1063	火159	0	牛头のたてがみ×2、狱炎溶岩棍×2、亡者の绝叫×2、谛念のうめき×2
┃ ┗牛王宝锤	1684	火252	0	牛头の宝冠×4、冥府の狱炎棒×3、亡者の吐息×3、声の断章・魂×5
┗天魔碎棒	986	风147	0	天魔の衣×1、焰魔の衣×2、赤热の爪×1、异界铁矿×1
┣魔王碎棒	1720	风258	0	天魔の极衣×4、天魔の极脚壳×3、暗天光×2、声の断章・罪×3
┗业魔碎棒	1066	天159	0	椊魂の腕×1、焰魔の硬脚壳×3、天魔の硬脚壳×3、歪んだ炮弹×4
┗马头之狱锤	1368	水205	0	马头の宝冠×2、冥府の狱冰棒×1、亡者の断末魔×1、苦闷のうめき×2
┗马头印锤	1684	水252	0	马头の宝冠×5、冥府の狱冰棒×3、亡者の断末魔×3、鬼の大金棒×5

塞岐系

名称	攻击	属性	会心	素材
塞ノ大锤	779	水116	0	银のたてがみ×1、岐塞の鬼角片×1、吞海の大口×1、焰魔の衣×1
┣塞户ノ大锤	915	水137	0	绝界の甲×2、岐塞の鬼角×1、真银の鳞×1、夜刀主の硬腹甲×1
┃┗道敷ノ碎锤	999	水210	0	王兽の真牙×1、岐塞の鬼角×2、黄泉户塞の鬼角×2、折れた皆朱枪×4
┃ ┗天岩ノ碎锤	1633	水343	0	塞の极甲×4、岐塞の真角×3、极银の鳞×3、红莲の花×3
┗千曳ノ巨锤	958	火143	0	千曳の甲×1、雷冰の吐息×1、甲壳主炮×1、奇想天外×1
┗黄泉户ノ巨锤	1718	火257	0	千曳の极甲×4、焦热の极爪×3、吞天の火球×3、神香の伽罗×3

天杖系

名称	攻击	属性	会心	素材
天杖・金刚	797	天75	0	塞の甲×1、水灵×1、天光×1、朝露の糸×1
└天杖・譬策	951	天90	0	青い羽毛×2、だんだら羽织×1、黄金の头骨×1、黄昏の泪×1
└天杖・文殊	1069	天101	0	常夜王の鬼角×1、千曳の甲×2、光精×1、万象のまどろみ×1
├天杖・弥勒	1669	天158	0	天穹跋扈の胸壳×4、辉鸟の真角×4、红炎精×3、万物の目覚め×2
└樱吹雪	950	风382	0	合成武器 天杖・文殊Lv10＋御魂"远山金四郎"
├名奉行	1465	风589	0	金眼四ツ目の鬼面×5、夜の帐×4、霸者の大剑×4、吞魂の触手×4
└萨摩隼人	1296	–	62	合成武器 樱吹雪Lv10＋御魂"西乡隆盛"

夜刀系

名称	攻击	属性	会心	素材
夜刀・碎棒揃え	822	天123	0	夜刀主の腹甲×1、夜刀の蛇身×1、业炎莲华×1、天津菅麻×1
├谷刀・碎棒揃え	950	天142	0	夜刀主の硬腹甲×2、夜刀の大蛇身×2、破灭の蛇×1、绯绯色の矿石×1
│├邪刀・碎棒揃え	1721	天258	0	古强者の兜×4、夜刀の大刚蛇身×3、灭世の蛇×2、幻岛の山铜矿×3
│└黄泉晶锤	801	地873	0	黄晶冠×2、黄泉朔女の真角×1、黄晶刀鳞×1、炎精×3
│　└黄昏晶锤	923	地1006	0	黄晶冠×5、黄泉朔女の真角×3、黄晶刀鳞×3、红炎精×4
└龙神碎棒	833	水294	0	淤加美主の硬腹甲×2、夜刀主の硬腹甲×2、扩瘴の棘×1、踏み拔く大足×5
├水神碎棒	1463	水516	0	ねじれた极牙×4、深苍の腕甲×3、深苍腕の刃棘×3、坚冰碎き×4
├冻冰晶锤	553	水602	0	青辉鳞×2、冰晶冠×2、冰刃鳞×2、ハク袋×1
│└绝零晶锤	923	水1006	0	冻蛇の牙×4、波晶×3、冻冰刀鳞×3、辉く蛇皮×4
└灵锤・冲立船户	1111	风105	0	王者の光背×2、豪腕の刃棘×2、苍腕の刃棘×2、绯绯色の矿石×1
└大恶党	1240	瘴209	0	合成武器 灵锤・冲立船户Lv10＋御魂"楠木正成"
├大楠公	1912	瘴322	0	金眼四ツ目の鬼面×5、狮啮橛形×4、迦楼罗の真角×4、风缠う极爪×4
└百足打	1321	毒223	0	合成武器 大恶党Lv10＋御魂"藤原秀乡"

王锤系

名称	攻击	属性	会心	素材
王锤・国之常立	777	天215	0	常夜の铠×1、王兽の大爪×1、夜刀主の鬼角片×1、深青の矿石×1
├国之常立・改	871	天241	0	常夜の硬铠×2、王兽の锐爪×1、ヤソマガツヒ×1、绯绯色の矿石×2
│└真・国之常立	1554	天431	0	常夜の极兜×4、王兽の极爪×3、ヨロズノマガツヒ×2、幻岛の山铜矿×3
│　└古鬼ノ金棒	1969	毒332	0	合成武器 真・国之常立Lv10＋御魂"温罗"
├大王锤・国狭槌	949	火263	0	大王の赤铠×4、ヤソマガツヒ×2、黄金刀×3、王兽の锐爪×3
│├炎皇・国狭槌	1554	火431	0	大王の极兜×5、真兽の巨牙×3、真兽の巨尾×3、万物の目覚め×2
│└皇锤・天之常立	1026	–	150	大王の真翼×3、常暗×2、真兽の巨牙×2、雷咒の腕×2
│　└大墓公	1112	地173	0	合成武器 皇锤・天之常立Lv10＋御魂"アテルイ"
│　├北雄	1715	地267	0	金眼四ツ目の鬼面×5、乐土の莲子×4、迦楼罗の真角×4、祸ツ军の真角×4
│　└奉神护国	1185	天185	0	合成武器 大墓公Lv10＋御魂"物部守屋"
└武刃锤	1100	风250	0	炼狱の阴火×1、オオマガツヒ×2、黄金の腕甲×2、爱の誓い×2
└武刃锤・真打	1899	风431	0	异方×2、ヨロズノマガツヒ×2、黄金の王腕甲×3、森罗の眠り×3

生月系

名称	攻击	属性	会心	素材
破锤・生月	960	–	96	大角の欠片×1、黑い背甲×2、火鼠の皮衣×1、金眼四ツ目の鬼面×2
└生月・真打	1623	–	163	生产灵×1、不净の热袋×3、军神军配×3、金眼四ツ目の鬼面×5

鬼神大王系

名称	攻击	属性	会心	素材
鬼神大王・渍	714	–	72	鬼の擂り粉木×1、异界铁矿×1、碎けた小角×3、金眼四ツ目の鬼面×1
└阿修罗王・渍	844	火126	0	鬼の擂り粉木×2、翠鳞铠皮×1、偏四角多面体×3、金眼四ツ目の鬼面×2
├罗刹王・渍	1628	火244	0	黑虚铠×5、祸ツ军の捆臂×5、牛头の宝冠×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└焦杖・焰割	984	火430	0	炎赤の背壳×2、焦果の热皮×2、焦血树の炎手×1、耐火草×5
└血焦杖・焰割	1322	火578	0	焰食む牙×4、焦果の种×4、灼火络根×3、溶岩石×6

异银系

名称	攻击	属性	会心	素材
异银ノ碎棒	920	–	35	异银の角块×1、希望の凯歌×1、谜の大爪×3、金眼四ツ目の鬼面×2
└超古锤・不易	1060	–	106	异银の角块×2、天魔の硬脚壳×1、异形小判×2、金眼四ツ目の鬼面×3
├不易ノ银锤	1709	–	171	岩固鬼面×5、碧青の羽毛×5、苍水毛×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└树杖・山割	758	地331	0	苔むす背壳×2、怨树坊の绿脚×1、腐球根×1、冬虫夏草×5
└灵树杖・山割	1322	地578	0	森食む牙×4、这い上る×根3、怨树の苗木×3、咆える法螺贝×6

次元系

名称	攻击	属性	会心	素材
次元锤・漠	1659	–	79	侵されざる银发×2、世蚀の刚脚×1、歪空の颈须×1、金眼四ツ目の鬼面×3
├时空锤・漠	1817	–	87	透世の巨眼×5、全蚀の极脚×4、彼方×4、金眼四ツ目の鬼面×9
│└天玺瑞宝	1767	天276	0	合成武器 时空锤・漠Lv10＋御魂"ナガスネヒコ"
└创世锤・昇	1903	–	0	灭ぼされざる赤发×5、榨魂の触手×4、透时の翠眼×3、金眼四ツ目の鬼面×9



©コーエーテクモゲームス

铳

种子岛系

名称	攻击	属性	会心	素材
种子岛	192	–	10	引つかき爪×3、石化草木×2
├走龙	339	–	34	黑い羽×2、真紅の冠羽×1、长い尾×3、裂けた甲胄×1
│└走龙・真打	621	–	63	ねじれた大牙×2、谜の大牙×3、天津金木×1、太阳の雫×1
│├走龙・极	986	–	99	三姑の卵壳×5、岚风尘×2、谜の极牙×3、丹×3
│└白凝ル大炮	666	–	106	地をえぐる棘×2、白凝の鬼角×1、岩石甲罗×1、耐火草×3
│　└白凝ル巨炮	1085	–	172	地を食らう棘×4、白凝の真角×3、踏み拔く大足×2、溶岩石×4
├おてもと铳	277	瘴100	0	翠眼×1、式札×1、いかめしい木像×1、不净の皮×1
├祝い箸	391	瘴140	0	黑水蛇の皮×1、回山×1、黄金の头骨×1、千切れた军服×1
└名箸铳	958	瘴344	0	黑水蛇の真角×3、转轮山×2、光精×3、志士の魂×2

ゲベール系

名称	攻击	属性	会心	素材
ゲベール铳	230	–	23	赤眼×4、赤土×2、变质した骨×2
├ミニエー铳	294	–	14	大きな耳×3、深渊のたてがみ×1、石化草木×1、变质した骨×1
├エンフィールド铳	436	–	21	般若の牙×1、希少矿石×1、百牙裂口×1、不净の金属皮×1
│└ドライゼ铳	1074	–	52	青龙×2、贤者の石×2、莲の叶身×3、坚冰碎き×3
├シャスポー铳	618	瘴195	0	黄泉の刚尾×1、幻兽骨×3、金刚石×2、太阳の雫×1
│└ヘンリー铳	1000	瘴316	0	黄泉の大刚尾×4、神兽骨×4、注连绳×3、森罗の眠り×2
└理冲ク刚炮	947	–	46	银岩皮×4、理を食らう棘×2、炎精×1、式盘×1
└理冲ク真炮	1200	–	58	银岩皮×6、理を食らう棘×4、红炎精×3、破魔矢×3

黑水系

名称	攻击	属性	会心	素材
黑水丸・吼	271	水40	0	白糸×1、深渊の镰×1、透眼の牙×2、贪魂牙×2
├暗水丸・吼	430	水64	0	纯白糸×2、深渊の敏镰×2、喷梦器×3、白蛇×3
│└暗水丸・吼	1107	水166	0	三姑の卵壳×4、深渊の薙镰×3、永眠の牙×3、无明の滴×2
├朱土丸・吼	430	地64	0	岩蝉×2、真渊の镰×1、虾蟆の油×1、坏れた洋式铳×2
├红土丸・吼	1107	地166	0	白土の卵壳×4、真渊の薙镰×3、猛毒溜まり×3、无间の滴×2
└渊丸・吼	633	毒200	0	焦热の大爪×1、漆黑の外骨格×1、金刚石×4、金刚杵×2
└深丸・吼	1052	毒333	0	真渊の真角×3、暗黑の外骨格×3、白岩の外骨格×3、乐土の莲子×2

绯炎系

名称	攻击	属性	会心	素材
绯炎铳	248	火37	0	裂魂の爪×2、大きな牙×2、铜矿石×2
├苍炎铳	295	火62	0	ワイラの钩爪×2、黄金のたてがみ×1、かみつき牙×1、掘り牙1
└白炎铳	594	火89	0	大地のヘソ×2、炎渊の燃鳍×2、脉动する根×3、万物の目覚め×1
└灼炎铳	1066	火159	0	摩擦燃皮×4、炎渊の燃鳍×2、脉动する根×3、万物の目覚め×1

青岚系

名称	攻击	属性	会心	素材
青岚铳	283	风59	0	风切の蓝壳×1、烈风の尾×1、ねじれた根×1、变质した皮×1
├苍岚铳	418	风88	0	风切の蓝硬壳×2、疾风の尾×2、硬木の根×2、谜の大牙×2
│└神风铳	602	风167	0	天神角×1、天切の鬼角×2、斩天锐刃×2、ひもろぎの枝×2
│├神岚铳	1000	风277	0	缩风壳×4、束风の尾×3、祸火光×4、谜の极牙×3
│└猫铳・ふう	495	风313	0	そよぐ和毛×2、风缠の鬼角×2、风缠の大尾×2、硬木の根×2
││└风猫丸・吼	720	风553	0	风读みのヒゲ×4、风缠の真角×3、风缠の裂尾×3、祸火光×4
│└牙王铳	747	风71	0	金缟兽毛×1、八千切の鬼角×2、王剑牙×2、谜の大牙×2
│　└刃皇铳	1205	风114	0	煌刃风×3、八千切の真角×3、霸者の大剑×3、谜の极牙×4
├闪天铳	440	天66	0	天切の赤壳×1、天刃兽尾×1、白い羽毛×1、石化した骨×1
├断天铳	1111	天166	0	天银胸甲×4、天剑兽尾×3、煌天光×3、神兽骨×3
└猫铳・てん	550	天423	0	白い和毛×2、天裳の真尾×2、天裳の鬼角×2、漆黑の爪牙×4
└天猫丸・吼	720	天553	0	天通のヒゲ×4、天裳の裂尾×3、天裳の真角×3、神兽骨×3

崩山系

名称	攻击	属性	会心	素材
崩山炮	341	地32	0	金刚毛×1、崩山の鬼角片×1、岩石甲罗×1、深渊の爪×1
├坏山炮	506	地48	0	金刚强毛×2、崩山の鬼角×2、踏み拔く大足×2、回山×2
│└奈落冲き	737	地33	0	千曳の甲×1、背の磐座×2、背の龙宫×2、耐火草×9
│　└涅盘冲き	1227	地55	0	暴食の锐牙×4、崩山の真角×3、坚岩甲罗×3、流山×4
│└黑骸铳	684	–	47	黑骸壳×2、冲天黑骨×2、虚尸の鬼角×2、苦闷のうめき×2
│　└黑虚铳	1158	–	79	黑虚铠×4、虚空突骨×3、虚尸の真角×2、漆黑の冢×4
└裂海铳	481	水72	0	冰白毛×1、海神の鬼角片×1、赤化腕鳍×1、赤热の爪×1
└破海铳	1115	水167	0	碎冰の大牙×4、海神の真角×3、赤化极腕鳍×3、涡动×2

武府制式

名称	攻击	属性	会心	素材
モノノフ制式・鬼击	329	–	33	火口×2、暴食の臼齿×1、瘴气雾×2、金眼四ツ目の鬼面×1
├鬼击・贰式	393	–	40	棘のある舌×3、风尘×1、白い耳×1、金眼四ツ目の鬼面×2
├鬼击・参式	567	–	57	冥界の滴×1、オオマガツヒ×1、风雷岩刀×1、金眼四ツ目の鬼面×3
│└真・鬼击	683	–	69	黄金刀×1、镜剑×2、千年の玉×1、金眼四ツ目の鬼面×4
│　└极・鬼击	1081	–	109	地阳宝玉×2、神香の伽罗×3、足产灵×1、金眼四ツ目の鬼面×5
├白狐ノ斋铳	770	火213	0	白狐毛×2、忌炎刚尾×2、忌速火の鬼角×2、希望の凯歌×3
│└空狐ノ斋铳	1044	火289	0	白狐灵毛×4、忌炎极尾×3、忌速火の真角×3、声の断章・罚×3
│　└常世之国	1143	天285	0	合成武器 空狐ノ斋铳Lv10＋御魂"ヒルコ"
└黑狐ノ戒铳	947	–	186	苍水毛×2、苍棘真尾×1、建速水の真角×1、勇气の雄たけび×2
└神狐ノ戒铳	1067	–	209	苍水毛×5、苍棘真尾×3、建速水の真角×3、声の断章・罪×3

火鸟系

名称	攻击	属性	会心	素材
火鸟绯铳	352	火52	0	凶鸟の襟巻×1、热い胸壁×1、强欲の爪×2、歪んだ铁筒×1
└炎鸟红铳	532	火79	0	凶鸟のくちばし×2、炎热の胸壁×2、无食×2、折れた皆朱枪×2
├阳铳・金翅	641	火134	0	天魔の硬脚壳×1、凶鸟の鬼角×2、雷电の胸壁×2、樱花烂漫×9
┃├真・金翅	1064	火223	0	凶鸟の炎嘴×4、灼热の胸壁×3、不知火×4、红莲の花×4
┃└天鸣叫铳	506	天221	0	叫鸣管×2、叫の鬼角×2、哀哭×1、アラハバキ×2
┃ └鸣动叫铳	889	天388	0	叫の坚嘴×4、叫の真角×3、恸哭×2、地母の愿い×3
└辉鸟翠铳	436	风190	0	糸袋×3、辉鸟の襟巻×2、辉鸟の鬼角片×1、蓄电体×2
└煌鸟碧铳	896	风391	0	鸣神×4、辉鸟の雷嘴×4、辉鸟の真角×3、黄泉の背甲×3
└风咆唤铳	701	风306	0	唤风管×2、翠风鳞×1、翠雷の额羽×1、长鸣鸟の尾羽×2
└咆哮唤铳	889	风388	0	唤风管×5、翠风鳞×3、翠雷の额羽×3、福助人形×3

岩冲系

名称	攻击	属性	会心	素材
岩冲き	338	地71	0	滑走皮×1、拍动石×1、不净の耳×1、鬼火提灯×1
└岳冲き	530	地111	0	燃气袋×2、黄化腕鳍×1、黄化爪×1、炎潜の扇鳍×1
└星冲き	646	地135	0	天魔の衣×1、赤化刚腕鳍×2、炎潜の硬扇鳍×2、银竹×9
├雷冲き	1068	地224	0	滑走粘皮×4、贤者の石×2、土潜の极腕鳍×3、喧哗镰×4
└御宝金铳	408	地373	0	黄金鳞甲×2、黄金貉の鬼角×1、黄金棘×1、碧煌棘×1
└重宝黄金铳	673	地616	0	藏宝皮×3、黄金貉の真角×2、御宝棘×2、至宝棘×2

战铳系

名称	攻击	属性	会心	素材
战铳・火轮	389	火58	0	建军の蓬发×1、炎击の拳×1、冰击の拳×1、お守り袋×2
├军铳・炎轮	566	火84	0	建军の髭×2、炎击の刚拳×2、冰击の刚拳×2、象牙の根付×2
┃└建军铳・炎轮	1132	火169	0	建军の美髯×4、炎击の极拳×3、冰击の极拳×3、艳姿夜樱×4
└战铳・风势	566	风84	0	祸ツ军の髭×2、唤地の腕×1、召岚の腕×1、绝望の声×2
└建军铳・风势	1132	风169	0	祸ツ军の丽髯×4、唤地の极腕×3、召岚の极腕×3、声の断章・魂×5
└战铳・乐土	682	地102	0	天魔の念珠×1、建军の鬼角×2、祸ツ军の鬼角×2、大きな勾玉×9

轰风系

名称	攻击	属性	会心	素材
轰风炮	297	风104	0	黑い羽×2、深き渊の滴×1、冥土の土产×2、缚绳×1
└风雷炮	390	风137	0	冰白毛×1、拍动石×1、硬い腰棘×1、青铜の剑×1
└天雷炮	557	风196	0	天魔の刚尾×1、偏四角多面体×3、小ぶりの角×4、维新の罗针盘×2
└鸣神炮	910	风321	0	天穹跋扈の胸壳×6、辉鸟の雷嘴×6、立派な小角×5、ドーマン×3

水蛇系

名称	攻击	属性	会心	素材
水蛇之铳炮	399	水84	0	蛇鳞甲皮×1、潮满珠×1、金属皮×1、茅の轮×1
└咒炮・水蛇	485	水102	0	硬鳞甲皮×2、潮干珠×1、蛟龙×1、真赤土×2
├蛇炮・大物主	618	水171	0	常夜の硬铠×2、水蛇女の鬼角×2、巨蛇女の鬼角×2、勇ましい埴轮×4
┃└真・大物主	1028	水285	0	般若の极牙×4、海神珠×3、青龙×2、铁重石×5
└巨蛇之铳炮	591	风88	0	翠鳞铠皮×2、潮满珠×2、黑水蛇の皮×2、军配团扇×1
└咒炮・巨蛇	1142	风171	0	蛇面の极牙×4、雷神珠×3、巨蛇の真角×3、绚烂な母衣×5

翼铳系

名称	攻击	属性	会心	素材
翼铳・连山	467	地44	0	爆ぜ岩1、魔缘の鬼角片×1、不净の舌×1、紫水晶×1
└大翼铳・连山	613	地58	0	魔缘の尾羽×2、魔缘の鬼角×2、浮游石×2、金刚石×2
├翼铳・朱鹭	692	地103	0	王兽の大尾×1、金刚刃翼×1、冻冰刃翼×1、歪んだ十手×1
┃├大翼铳・朱鹭	1147	地172	0	纯白の羽毛×4、魔缘の真角×3、浮游宝石×3、注连绳×5
┃└天穹翼铳	747	天398	0	天穹跋扈の胸壳×2、天穹跋扈の真角×1、飞光×1、日の轮×2
┃ └九天大翼铳	871	天464	0	天穹跋扈の胸壳×4、天穹跋扈の真角×3、飞光×2、注连绳×4
└翼铳・狂波	607	水91	0	青い羽毛×1、浮游石×1、岩刃翼×3、火鼠の皮衣×1
└大翼铳・狂波	1147	水172	0	碧青の羽毛×4、迦楼罗の真角×3、升天冰河×2、传村正×3
└暗空翼铳	619	水330	0	暗空跋扈の胸壳×2、大尾翼膜×1、暗空翼膜×1、十二单×3
└暗黑大翼铳	871	水464	0	发振角×4、自在尾翼膜×3、暗空极翼×3、蓬の叶舟×5

焰魔系

名称	攻击	属性	会心	素材
焰魔大炮	535	火24	0	脉打つ溶岩×1、焰魔の数珠×1、うごめく蛇尾×1、白熊毛头×1
├阎魔大炮	693	火31	0	炼狱の溶岩×2、焰魔の念珠×2、炼狱の阴火×1、歪んだ炮弹×2
┃├威德大炮	1278	火58	0	焰魔の极衣×4、焰魔の怨珠×3、地狱の冥火×2、赤熊毛头×4
┃└牛头之狱炮	717	火107	0	牛头のたてがみ×2、辉炎兽毛×2、众生平伏×2、怨嗟のうめき×2
┃ └牛王宝铳	1136	火170	0	牛头の宝冠×4、金刚狱炎毛×3、众生观念×3、漆黑の冢×5
└天魔刚炮	665	风99	0	天魔の衣×1、焰魔の衣×2、赤热の爪×1、异界铁矿×1
├魔王刚炮	1161	风174	0	天魔の极衣×4、天魔の极脚壳×3、暗黑光×3、声の断章・罚×3
└业魔真炮	719	天107	0	榨魂の腕×1、焰魔の念珠×2、天魔の念珠×2、志士の魂×4
└马头之狱炮	923	水138	0	马头の宝冠×2、马头の金刚尾×1、马头の狱衣×2、鬼の泪×2
└马头印铳	1136	水170	0	马头の宝冠×5、马头の金刚尾×3、苍炎の马王×2、清魂の结晶×5



塞岐系

名称	攻击	属性	会心	素材
塞ノ重炮	526	水78	0	银のたてがみ×1、甲壳炮×1、吞海の大口×1、焰魔の衣×1
├塞户ノ重炮	618	水92	0	绝界の甲×2、甲壳炮塔×1、甲壳炮座×1、夜刀主の硬腹甲×1
┃└道敷ノ大炮	674	水141	0	王兽の真牙×1、甲壳炮塔×2、火炎主炮×2、折れた皆朱枪×4
┃ └天岩ノ大炮	1102	水231	0	塞の极甲×4、甲壳重炮×3、甲壳巨炮×3、红莲の花×3
└千曳ノ碎炮	646	火96	0	千曳の甲×1、雷冰の吐息×1、甲壳主炮×1、奇想天外×1
└黄泉户ノ碎炮	1159	火173	0	千曳の极甲×4、火炎巨炮×3、火炎重炮×3、神香の伽罗×3

圣铳系

名称	攻击	属性	会心	素材
圣铳・阿	538	天51	0	塞の甲×1、水灵×1、天光×1、朝露の糸×1
└圣铳・	641	天61	0	青い羽毛×2、だんだら羽织×1、黄金の头骨×1、黄昏の泪×1
├圣铳・伐折罗	722	天68	0	常夜王の鬼角×1、千曳の甲×2、光精×1、万象のまどろみ×1
┃└圣铳・大夜叉	1126	天107	0	风天角×3、辉鸟の真角×4、白光精×3、万物の目觉め×2
└遍照金刚杵	719	火179	0	合成武器 圣铳・伐折罗Lv10＋御魂“空海”
├弘法大师	1109	火277	0	金眼四ツ目の鬼面5、乐土の莲子×4、吞魂の触手×4、虚空突骨×4
└天照御杖代	766	天191	0	合成武器 遍照金刚杵Lv10＋御魂“ヤマトヒメ”

夜刀系

名称	攻击	属性	会心	素材
夜刀・铳拵え	555	天83	0	夜刀主の腹甲×1、碎けた头盖×1、灼热の岩棘×1、天津菅麻×1
└谷刀・铳拵え	641	天96	0	夜刀主の硬腹甲×2、巨大な头骨×2、漆黑の蛇×2、绯绯色の矿石×1
┃├黄泉晶铳	541	地589	0	黄晶冠×2、黄晶刀鳞×1、亡蛇の牙×1、炎精×3
┃┃└黄昏晶铳	623	地679	0	黄晶冠×5、黄晶刀鳞×3、亡蛇の牙×4、红炎精×4
┃└邪刀・铳拵え	1161	天174	0	古强者の兜×4、极上の头骨×3、破灭の蛇×3、幻岛の山铜矿×3
└龙神炮	563	水198	0	黄晶冠×2、割地の爪×1、夜刀主の鬼角×1、踏み拔く大足×3
├水神炮	987	水348	0	ねじれた极牙×4、淤加美主の真角×3、冰炎龙×3、坚冰碎き×4
├灵铳・正胜吾胜胜速日	750	风71	0	王者の光背×2、夜刀主の鬼角×2、淤加美主の鬼角×2、绯绯色の矿石×1
┃└スペンサー・凛	758	风140	0	合成武器 合成武器 灵铳・正胜吾胜胜速日Lv10＋御魂“新岛八重”
┃├スペンサー・零	1169	风216	0	金眼四ツ目の鬼面×5、诚の心×4、忌炎极尾×4、风缠う极爪×4
┃└スナイドル・志	808	水149	0	合成武器 スペンサー・凛Lv10＋御魂“久坂玄瑞”
└冻冰晶铳	373	水406	0	青辉鳞×2、裂冰の爪×2、波晶×1、ハク袋×1
└绝零晶铳	623	水679	0	冻蛇の牙×4、割冰の爪×3、冰波×2、辉く蛇皮×4

王铳系

名称	攻击	属性	会心	素材
王铳・速开津	525	天145	0	常夜の铠×1、王者の翼×1、夜刀主の鬼角片×1、深青の矿石×1
├速开津・改	588	天163	0	常夜の硬铠×2、王者の光背×1、王者の真翼×1、绯绯色の矿石×2
┃└真・速开津	1049	天291	0	常夜の极兜×4、王者の辉背×3、王者の极翼×3、幻岛の山铜矿×3
┃ └スペンサー・醒	1205	水223	0	合成武器 真・速开津Lv10＋御魂“山本觉马”
├大王铳・火雷	640	火177	0	大王の赤铠4×、ヤソマガツヒ×2、常夜王の鬼角×3、王兽の大尾×3
┃├炎灵・火雷	1049	火291	0	大王の极兜×5、常夜大王の真角×3、常なる绝望×2、万物の目觉め×2
┃└皇铳・速流离	693	–	101	大王の真翼×3、常暗×2、常夜大王の鬼角×2、大王の光背×2
┃ └八咫乌	641	地257	0	皇铳・速流离Lv10＋御魂“杂贺孙市”
┃ ├渡鸦	989	地397	0	金眼四ツ目の鬼面×5、传村正×4、霸者の大剑×4、迦楼罗の真角×4
┃ └散华桔梗	766	毒275	0	八咫乌Lv10＋御魂“明智光秀”
└息吹处主	743	风168	0	炼狱の阴火×1、オオマガツヒ×2、王者の大翼×2、爱の誓い×2
└真・息吹处主	1282	风291	0	异方×2、ヨロズノマガツヒ×2、王者の极翼×3、森罗の眠り×3

太虚系

名称	攻击	属性	会心	素材
幻铳・太虚	674	–	39	认识票×1、黑い背甲×2、奇想天外×1、金眼四ツ目の鬼面×2
└太虚MKⅡ	1140	–	66	生产灵×1、断魂の黑爪×3、地母の愿い×3、金眼四ツ目の鬼面×5

鬼神大王系

名称	攻击	属性	会心	素材
鬼神大王・吼	482	–	49	鬼の笛×1、勇气の声×1、魂の欠片×3、金眼四ツ目の鬼面×1
└阿修罗王・吼	569	火85	0	鬼の笛×2、翠鳞铠皮×1、绝望のうめき×3、金眼四ツ目の鬼面×2
├罗刹王・吼	1098	火164	0	黑虚铠×5、祸ツ军の丽髯×5、牛头の宝冠×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└焦炮・焰冲	664	火290	0	炎赤の背壳×2、焦果の热皮×2、焦球根×1、丹×5
└血焦炮・焰冲	892	火390	0	焰食む牙×4、焦果の种×4、焦树の苗木×3、绚烂な母衣×6

异银系

名称	攻击	属性	会心	素材
异银ノ铳	621	–	24	异银の筒×1、希望の凯歌×1、谜の大爪×3、金眼四ツ目の鬼面×2
└超古铳・终天	716	–	72	异银の筒×2、天魔の念珠×1、镜剑×2、金眼四ツ目の鬼面×3
├终天ノ银铳	1153	–	116	岩固鬼面×5、碧青の羽毛×5、苍水毛×5、金眼四ツ目の鬼面×5
└树炮・山冲	512	地223	0	苔むす背壳×2、怨树坊の鬼角×1、怨树の苗木×1、硬木の根×5
└灵树炮・山冲	892	地390	0	森食む牙×4、怨树坊の真角×3、灵树の苗木×2、磷火光×6

次元系

名称	攻击	属性	会心	素材
次元铳・遥	1120	–	54	侵されざる银发×2、何地彼方の鬼角×1、歪空の髭须×1、金眼四ツ目の鬼面×3
├时空铳・遥	1226	–	59	透世の巨眼×5、何地彼方の真角×4、彼方×4、金眼四ツ目の鬼面×9
┃└国崩し	1143	毒410	0	合成武器 时空铳・遥Lv10＋御魂“大友宗麟”
└创世铳・灿	1284	–	0	灭ぼされざる赤发×5、创世の极脚×4、透时の翠眼×3、金眼四ツ目の鬼面×9

全御魂取得方式（含前作）

古

御魂	等级	掉落
オトタチバナヒメ	下位	オニビ・胧
苏我马子	下位	ノヅチ・胧
武内宿祢	下位	カゼキリ
イズモタケル	下位	アマキリ
クマソタケル	下位	アマキリ
苏我入鹿	下位	クエヤマ
柿本人麻吕	下位	ツチカヅキ
大津皇子	下位	ツチカヅキ
阿倍比罗夫	下位	タケイクサ
卑弥呼	下位	ミズチメ
额田王	下位	ミズチメ
大伴御行	下位	ミズチメ
壹与	下位	ヤトノヌシ
刀自古郎女	下位	ヤトノヌシ
小野妹子	下位	ヤトノヌシ
圣德太子	下位	ヤトノヌシ
徐福	上位	オニビ・胧
中臣镰足	上位	ノヅチ・胧
ヤマトタケル	上位	マフチ、ケルベロス
イザナギ	上位	アマキリ、ケルベロス
スサノオ	上位	クエヤマ
ツクヨミ	上位	ツチカヅキ、ケルベロス
イザナミ	上位	ホムラカヅキ、ケルベロス
アマテラス	上位	タケイクサ、ケルベロス
ヤマトヒメ	上位	ミズチメ
衣通姬	上位	ミズチメ
物部守屋	上位	ヤトノヌシ
中大兄皇子	上位	ヤトノヌシ
野见宿祢	上位	オカミヌシ
犬上御田锹	上位	オカミヌシ
田道间守	上位	アマモ
クシナダヒメ	上位	オラビ
ナガスネヒコ	上位	オラビ
善信尼	上位	イテナミ
ヒルコ	上位	イヅチカナタ
温罗	上位	イヅチカナタ
南渊请安	极位	ホムラカヅキ
ミヤズヒメ	极位	ミズチメ
サルタヒコ	极位	ヤトノヌシ
筑紫君磐井	极位	オカミヌシ
藤原不比等	极位	アマモ
コノハナサクヤ	极位	オラビ
オキクルミ	极位	ヨモツイラツメ
アラハバキ	极位	イヅチカナタ

雅

御魂	等级	掉落
源赖光	下位	ガキ・黄泉
太安万侣	下位	ヌエ・黄泉
源博雅	下位	オニビ・胧
芦屋道满	下位	ノヅチ・胧
安倍晴明	下位	ミフチ
稗田阿礼	下位	ミフチ
かぐや姬	下位	マフチ
道镜	下位	マフチ
藤原纯友	下位	マフチ
钵かづき	下位	マフチ
蝉丸	下位	カゼキリ
酒吞童子	下位	カゼキリ
纪贯之	下位	アマキリ
鉴真	下位	アマキリ
最澄	下位	アマキリ
清少纳言	下位	クエヤマ
平将门	下位	タケイクサ
山上忆良	下位	タケイクサ
源义家	下位	タケイクサ
葛の叶	上位	オニビ・胧
西行	上位	ノヅチ・胧
アテルイ	上位	ミフチ
泷夜叉姬	上位	ミフチ
菅原道真	上位	マフチ
藤原秀乡	上位	マフチ
铃鹿御前	上位	タケイクサ
贺茂忠行	上位	マガツイクサ
和泉式部	上位	マガツイクサ
空海	上位	ミズチメ
小野小町	上位	ミズチメ
紫式部	上位	カガチメ
藤原道长	上位	カガチメ
坂上田村麻吕	上位	ダイマエン
光源氏	上位	ダイマエン
坂田金时	上位	インカルラ
藤原赖通	上位	カゼヌイ
碓井贞光	上位	ヤチギリ
菅原孝标女	上位	ゴズコンゴウ
在原业平	上位	アンクウバッコ
小野篁	极位	ミフチ
卜部季武	极位	マフチ
平贞盛	极位	タケイクサ
藤原药子	极位	カガチメ
行基	极位	ヤチギリ
大伴家持	极位	メズコンゴウ
吉备真备	极位	アンクウバッコ

武

御魂	等级	掉落
常盘御前	下位	オンモラキ・黄泉
平教经	下位	ヌエ・黄泉
足利义满	下位	オニビ・胧
足利义政	下位	ノヅチ・胧
梶原景时	下位	ミフチ
平清盛	下位	カゼキリ
平德子	下位	カゼキリ
楠木正成	下位	クエヤマ
木曾义仲	下位	ゴウエンマ
弁庆	下位	ゴウエンマ
畠山重忠	下位	ゴウエンマ
佐々木导誉	下位	ゴウエンマ
新田义贞	下位	ゴウエンマ
伊贺局	下位	ゴウエンマ
阿野廉子	上位	ガキ・黄泉
桃太郎	上位	オンモラキ・黄泉
一寸法师	上位	オンモラキ・黄泉
巴御前	上位	オニビ・胧
北条政子	上位	ノヅチ・胧
舜天	上位	マフチ
玉藻前	上位	マフチ
鸭长明	上位	カゼキリ
平敦盛	上位	カゼキリ
静御前	上位	アマキリ
源赖朝	上位	アマキリ
足利尊氏	上位	クエヤマ
日野富子	上位	クエヤマ
一休	上位	ワダツミ
世阿弥	上位	ワダツミ
北条时宗	上位	タケイクサ
吉田兼好	上位	タケイクサ
那须与一	上位	ダイマエン
雪舟	上位	インカルラ
运庆	上位	インカルラ
源为朝	上位	ゴウエンマ
源义经	上位	ダイテンマ
源赖政	上位	ヨミトサエ
地狱太夫	上位	カゼヌイ
山名宗全	上位	オンジュボウ
北畠显家	上位	オンジュボウ
曾我佑成	上位	オノゴロ
藤原秀衡	上位	イミハヤヒ
玄翁	上位	イミハヤヒ
八百比丘尼	上位	コガネムジナ
平知盛	极位	カゼキリ
蜷川新卫门	极位	アマキリ
源义朝	极位	ゴウエンマ
板额御前	极位	ダイテンマ
细川胜元	极位	オンジュボウ
曾我时致	极位	アヤナシ
藤原定家	极位	イミハヤヒ

战

御魂	等级	掉落
石川五右卫门	下位	ヌエ・黄泉
冢原卜传	下位	ワイラ・黄泉
猿飞佐助	下位	オニビ・胧
狩野永德	下位	ノヅチ・胧
まつ	下位	ミフチ
杂贺孙市	下位	カゼキリ
武田信玄	下位	クエヤマ
前田利家	下位	クエヤマ
太田道灌	下位	ワダツミ
山本勘助	下位	ワダツミ
石田三成	下位	ワダツミ
本愿寺显如	下位	ワダツミ
丰臣秀吉	下位	ヒノマガトリ
ねね	下位	ヒノマガトリ
足利义辉	下位	ヒノマガトリ
茶々	下位	マガツイクサ
细川ガラシャ	下位	マガツイクサ
大谷吉继	下位	ゴウエンマ
织田信长	下位	トコヨノオウ
明智光秀	下位	トコヨノオウ
お市	下位	トコヨノオウ
浓姬	下位	トコヨノオウ
斋藤道三	下位	トコヨノオウ
上泉信纲	上位	ワイラ・黄泉
北条早云	上位	オニビ・胧
千利休	上位	ノヅチ・胧
直江兼续	上位	カゼキリ
前田庆次	上位	カゼキリ
毛利元就	上位	クエヤマ
上杉谦信	上位	クエヤマ
真田幸村	上位	アメノカガトリ
本多忠胜	上位	アメノカガトリ
伊达政宗	上位	マガツイクサ
佐々木小次郎	上位	マガツイクサ
宫本武藏	上位	ゴウエンマ
宝藏院胤荣	上位	クナトサエ
服部半藏	上位	ヤトノヌシ
宍户梅轩	上位	オカミヌシ
后藤又兵卫	上位	トコヨノオウ
风魔小太郎	上位	トコヨノオオキミ
稻姬	上位	オンジュボウ
大友宗麟	上位	ショウケツジュ
黑田官兵卫	上位	オノゴロ
果心居士	上位	オノゴロ
鹤姬	上位	ヤチギリ
爱姬	上位	アンクウバッコ
岛津义弘	极位	クエヤマ
丰臣秀赖	极位	マガツイクサ、マガツミカド
森兰丸	极位	トコヨノオウ
雾隐才藏	极位	トコヨノオオキミ
立花宗茂	极位	ショウケツジュ
长宗我部元亲	极位	オノゴロ
甲斐姬	极位	テンキュウバッコ
松永久秀	极位	カガヨウモノ



安

御魂	等级	掉落
吉野太夫	下位	ガキ・黄泉
新井白石	下位	ヌエ・黄泉
鼠小僧	下位	オニビ・胧
平贺源内	下位	ノヅチ・胧
德川家光	下位	カゼキリ
シャクシャイン	下位	アマキリ
葛饰北斋	下位	クエヤマ
天草四郎	下位	ヒノマガトリ
伊能忠敬	下位	ヒノマガトリ
国定忠治	下位	アメノカガトリ
二宫尊德	下位	アメノカガトリ
由井正雪	下位	アメノカガトリ
桂昌院	下位	アメノカガトリ
春日局	下位	ミズチメ
笠森お仙	下位	ミズチメ
天海	下位	ミズチメ
德川家康	下位	ダイマエン
千姬	下位	ダイマエン
大黑屋光太夫	下位	ダイマエン
德川吉宗	下位	ダイマエン
上杉鹰山	下位	ダイマエン
远山金四郎	上位	マフウ・黄泉
江	上位	ヌエ・黄泉
松尾芭蕉	上位	オニビ・胧
东洲斋写乐	上位	ノヅチ・胧
雷电为右エ门	上位	クエヤマ
水户光圀	上位	ヒノマガトリ
大冈越前	上位	ヒノマガトリ
伏姬	上位	アメノカガトリ
大石内藏助	上位	アメノカガトリ
柳生十兵卫	上位	ダイマエン
柳生宗矩	上位	インカルラ
お岩	上位	インカルラ
八百屋お七	上位	カゼヌイ
曲亭马琴	上位	オラビ
长谷川平藏	上位	ゴズコンゴウ
初	上位	ゴズコンゴウ
近松门左卫门	上位	アンクウバッコ
三浦按针	上位	イミハヤヒ
田沼意次	上位	コガネムジナ
银杏お藤	极位	ヒノマガトリ
大盐平八郎	极位	アメノカガトリ
德川纲吉	极位	ダイマエン
杉田玄白	极位	インカルラ
蔦屋お芳	极位	カゼヌイ
十返舍一九	极位	オメキ
松平信纲	极位	ゴズコンゴウ

乱

御魂	等级	掉落
高桥泥舟	下位	マフウ・黄泉
田中久重	下位	オニビ・胧
高杉晋作	下位	オニビ・胧
おりょう	下位	ミフチ
新岛襄	下位	ミフチ
お登势	下位	マフチ
榎本武扬	下位	マフチ
桂小五郎	下位	マフチ
井伊直弼	下位	ヒノマガトリ
中冈慎太郎	下位	ヒノマガトリ
坂本龙马	下位	ツチカヅキ
岩崎弥太郎	下位	ホムラカヅキ
大久保利通	下位	ホムラカヅキ
吉田松阴	下位	ホムラカヅキ
ジョン万次郎	下位	ホムラカヅキ
中野竹子	下位	クナトサエ
土方岁三	下位	クナトサエ
千叶さな子	下位	クナトサエ
胜海舟	下位	クナトサエ
山本觉马	下位	クナトサエ
新岛八重	上位	マフウ・黄泉
冈田以藏	上位	オニビ・胧
德川庆喜	上位	ノヅチ・胧
千叶周作	上位	ミフチ
坂本乙女	上位	ツチカヅキ
斋藤一	上位	ツチカヅキ
冲田总司	上位	ホムラカヅキ
西乡隆盛	上位	ホムラカヅキ
清水次郎长	上位	クナトサエ
近藤勇	上位	クナトサエ
笃姬	上位	トコヨノオウ
久坂玄瑞	上位	トコヨノオウ
山冈铁舟	上位	トコヨノオウ
芹泽鸭	上位	ウロカバネ
几松	上位	ウロカバネ
藤堂平助	上位	ウロカバネ
岩仓具视	上位	イテナミ
楠本イネ	上位	イテナミ
ペリ－	极位	ワダツミ
武市半平太	极位	ツチカヅキ
板垣退助	极位	クナトサエ
男谷精一郎	极位	ヨミトサエ
山南敬助	极位	ウロカバネ
斋藤きち	极位	イテナミ
小松带刀	极位	タケハヤミ
福泽谕吉	极位	コガネムジナ

其他

御魂	获得方法
役小角	神木成长到最大时与其对话获得
绪方洪庵	那木相关剧情取得（第三章）
渡边纲	富岳相关剧情取得（第四章）
浦岛太郎	初穗相关剧情取得（第四章）
出云阿国	息吹相关剧情取得（第四章）
儿雷也	速鸟相关剧情取得（第五章）
鬼一法眼	樱花相关剧情取得（第五章）
藤原千方	相马相关剧情取得（第十章）
松平容保	厉相关剧情取得（第十章）
北条氏康	大和相关剧情取得
茨木童子	凛音相关剧情取得
ムスヒの君	ホロウ相关剧情取得



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE



新增大型鬼素材与对应部位

风缝（カゼヌイ）

部位	素材名
上位	
本体	そよぐ和毛
	逆立つ强毛
	风衣
角	风缝の鬼角
	苦闷のうめき
	绝望のうめき
手	风缝う锐爪
	苦闷のうめき
	绝望のうめき
脚	风缝の脚爪
	悲叹のうめき
	苦闷のうめき
尾巴	风缝の大尾
	悲叹のうめき
	绝望のうめき
全部位破坏报酬	逆立つ强毛
	风衣
	偏死角多面体
	金眼四ツ目の鬼面
极位	
本体	风读みのヒゲ
	疾风衣
角	风缝の真角
	异界金刚石
手	风缝う极爪
脚	风缝う踵爪
	风缝の脚爪
尾巴	风缝の大尾
全部位破坏报酬	疾风衣
	旋风尘
	风衣



天裳（アマモ）

部位	素材名
上位	
本体	白い和毛
角	天裳の鬼角
	悔恨のうめき
	天裳の真角
手	天织る锐爪
脚	怨嗟のうめき
	悔恨のうめき
	天裳の脚爪
尾巴	悔恨のうめき
	天裳の真尾
全部位破坏报酬	无缝天衣
	黑い强毛
极位	
本体	黑い强毛
	天通のヒゲ
	天降女衣
角	天裳の真角
手	天织る极爪
	天织る锐爪
脚	鬼の大金棒
	天裳の踵爪
尾巴	天裳の裂尾
	天裳の真尾
全部位破坏报酬	声の断章・罪
	无缝天衣

叫（オラビ）

部位	素材名
上位	
本体	叫鸣管
	金管
	哀哭
角	叫の鬼角
	苦闷のうめき
	绝望のうめき
胸	金の羽衣
	鬼の泪
	绝望のうめき
前翼	极彩色の小翼
	苦闷のうめき
	绝望のうめき
后翼	绚烂たる翼
	鬼の泪
	绝望のうめき
脚	踊空脚
	鬼の泪
	苦闷のうめき
尾巴	叫の羽根尾
	苦闷のうめき
	绝望のうめき
全部位破坏报酬	金冠
	哀哭
	绝望のうめき
	金目四ツ目の鬼面
极位	
本体	金冠
	哀哭
	叫の坚嘴
角	叫の鬼角
胸	金の羽衣
翼	极彩色の小翼
	飞天の羽根
	天女の羽根
脚	踏云爪
	哀哭
全部位破坏报酬	金目四ツ目の鬼面
	恸哭

喚（オメキ）

部位	素材名
本体	喚风管
	翠雷の额羽
	叫喚
角	鬼の大金棒
	喚の真角
前翼	翠蓝の小翼
	鬼の大金棒
	翠蓝の翼
后翼	翠蓝の翼
	鬼の大泪
	翠蓝の小翼
尾巴	叫の羽根尾
	鬼の大泪
脚	鬼の大金棒
	烈风爪
胸	鬼の大泪
	清魂の结晶
全部位破坏报酬	翠雷の额羽
	翠雷の额羽
	金眼四ツ目の鬼面



怨樹坊（オンジュボウ）

部位	素材名
上位	
本体	苔むす背壳
	腐球根
	怨树の苗木
角	怨树坊の鬼角
	鬼の泪
	偏死角多面体
绣球	谛念のうめき
	怨果の坚皮
	鬼の泪
手	怨树坊の绿手
	鬼の泪
	偏死角多面体
脚	怨树坊の绿足
	鬼の泪
	怨嗟のうめき
全部位破坏报酬	腐球根
	怨树の苗木
	偏死角多面体
	金眼四ツ目の鬼面
极位	
本体	腐球根
	森食む牙
角	怨树坊の鬼角
	怨树坊の真角
手	上腕络根
	异界金刚石
脚	这い上る根
	怨树坊の绿脚
全部位破坏报酬	灵树の苗木
	声の断章・罪
	怨树の苗木
	金眼四ツ目の鬼面

焦樹坊（ショウケツジュ）

部位	素材名
上位	
本体	焦球根
	炎赤の背壳
角	焦热树の鬼角
	谛念のうめき
左右腕	焦地树の炎手
左右足	焦地树の黑脚
实	焦果の热皮
	谛念のうめき
	悔恨のうめき
全部位破坏报酬	焦球根
极位	
本体	焰食む牙
	焦球根
	焦树の苗木
角	声の断章・罪
	焦血树の真角
左右足	织る根
	焦血树の黑脚
	清魂の结晶
左右腕	灼火络根
	焦血树の炎手
实	焦果の种
全部位破坏报酬	焦树の苗木
	金眼四ツ目の鬼面
	炎树の苗木

虚尸（ウロカバネ）

部位	素材名
上位	
本体	黑骸壳
	虚食む大齿
	蚀核
角	虚尸の鬼角
	鬼の泪
	偏四角多面体
手	虚尸の骸腕壳
	鬼の泪
	偏四角多面体
脚	虚尸の骸脚壳
	鬼の泪
	怨嗟のうめき
背角	冲天黑骨
	谛念のうめき
	偏四角多面体
	捏地黑骨
	鬼の泪
全部位破坏报酬	虚食む大齿
	蚀核
	偏四角多面体
	金眼四ツ目の鬼面
极位	
本体	蚀核
	虚食む大齿
角	声の断章・罪
	虚尸の真角
	虚尸の鬼角
手	黑虚の腕甲
	异界金刚石
	虚尸の骸腕壳
脚	鬼の大金棒
	虚尸の骸脚壳
	黑虚の胫当
背角	虚空突骨
	下天突骨
	捏地黑骨
全部位破坏报酬	蚀核
	潮

冻波（イテナミ）

部位	素材名
上位	
本体	青辉鳞
	冰晶冠
	波晶
角	冻波の鬼角
	怨嗟のうめき
	爱の誓い
手	裂冰の爪
	怨嗟のうめき
	爱の誓い
翼	水纱
	怨嗟のうめき
	爱の誓い
尾巴	冰刃鳞
	怨嗟のうめき
	偏四角多面体
全部位破坏报酬	冰晶冠
	波晶
	爱の誓い
	金眼四ツ目の鬼面
极位	
本体	冻蛇の牙
	波晶
角	辉く偏四角多面体
	冻波の真角
手	割冰の爪
翼	水纱
	水绍
	辉く偏四角多面体
尾巴	冻冰刀鳞
全部位破坏报酬	冰波
	金眼四ツ目の鬼面
	冰晶冠

黄泉朗女（ヨモツイラツメ）

部位	素材名
本体	黄晶冠
角	黄泉朗女の真角
翼	紫土罗
	辉く偏四角多面体
	漆黑の冢
手	割地の爪
	漆黑の冢
	辉く偏四角多面体
尾巴	黄晶刀鳞
	异界金刚石
全部位破坏报酬	辉く偏四角多面体
	黄泉

自凝（オノゴロ）

部位	素材名
上位	
本体	白岩皮
	混沌の雫
	肩固瘤
角	偏四角多面体
	自凝の鬼角
手	自凝の豪腕
	爱の誓い
脚	自凝の坚爪
	偏四角多面体
手（噬魂状态）	勇气の雄たけび
	自凝の猛腕
脚（噬魂状态）	自凝の坚脚棘
	自凝の坚爪
背棘（噬魂状态）	地をえぐる棘
	爱の誓い
全部位破坏报酬	肩固瘤
	金眼四ツ目の鬼面
	混沌の雫
	勇气の雄たけび
极位	
本体	岩固鬼面
	原始の雫
角	自凝の真角
手	凝魄の拳
脚	自凝の极爪
手（噬魂状态）	凝缩の拳
脚（噬魂状态）	自凝の极脚棘
背棘（噬魂状态）	地を食らう棘



理无（アヤナシ）

部位	素材名
本体	银岩皮
	黄蓝の鬼面
	反理の雫
角	异界金刚石
	声の断章・罪
手	理无の豪腕
	辉く偏四角多面体
	理无の猛腕
脚	异界金刚石
	理无の极爪
	理无の极棘
手（噬魂状态）	理无の猛腕
脚（噬魂状态）	理无の极脚棘
	理无の极爪
背棘（噬魂状态）	理を食らう棘
全部位破坏报酬	黄蓝の鬼面

八千切（ヤチギリ）

部位	素材名
上位	
本体	金烂兽毛
	王者の白鬣
牙	八千切の王牙
	偏四角多面体
前脚	八千切の王爪
	鬼の泪
后脚	苦闷のうめき
	王铠皮
尾巴	偏四角多面体
	王剑尾
	王の白尾
角	八千切の鬼角
牙（噬魂状态）	王剑牙
尻尾（噬魂状态）	王の白尾
	王剑尾
全部位破坏报酬	金烂兽毛
	煌刃风
	金眼四ツ目の鬼面
极位	
本体	金烂兽毛
	煌刃风
牙	八千切の王牙
	八千切の极牙
前脚	八千切の极爪
	八千切の王爪
后脚	王铠皮
	异界金刚石
尻尾	霸者の纯白尾
角	八千切の真角
牙（噬魂状态）	霸者の大剑
尻尾（噬魂状态）	霸者の利剑
全部位破坏报酬	煌刃风



牛头金刚（ゴズコンゴウ）

部位	素材名
上位	
本体	牛头のたてがみ
角	牛头の鬼角
	勇气の雄たけび
	偏四角多面体
手	爱の誓い
	牛头の狱腕壳
	狱炎溶岩棍
脚	牛头の狱爪
	众生平伏
尾巴	牛头の猛兽尾
	偏四角多面体
全部位破坏报酬	牛头の狱衣
	勇气の雄たけび
	黑炎の狱卒
极位	
本体	黑炎の狱卒
角	声の断章・罪
	牛头宝冠
手	牛头の金刚腕
	冥府の狱炎棒
脚	牛头の狱爪
	众生观念
尻尾	牛头の金刚尾
	金刚の狱炎毛
全部位破坏报酬	黑炎の狱卒

马头金刚（メズコンゴウ）

部位	素材名
本体	马头の宝冠
角	声の断章・罪
	异界金刚石
	马头の真角
手	马头の金刚腕
	亡者の断末魔
	冥府の狱冰棒
脚	马头の金刚爪
	众生观念
	异界金刚石
尾巴	金刚狱冰毛
	异界金刚石
	马头の金刚尾
全部位破坏报酬	马头の狱衣
	金眼四ツ目の鬼面
	苍炎の马王

暗空跋扈（アンクウバッコ）

部位	素材名
上位	
本体	暗空跋扈の胸壳
	噬魂牙
	飞影
角	爱の誓い
	暗空跋扈の鬼角
翼	暗空翼膜
	怨嗟のうめき
脚	忍び寄る爪
	谛念のうめき
尾巴	勇气の雄たけび
	大尾翼膜
全部位破坏报酬	金眼四ツ目の鬼面
	飞影
	暗空跋扈の胸壳
极位	
本体	飞冥
角	辉く偏四角多面体
翼	暗空极翼
	漆黑の冢
脚	忍び寄る爪
	暗讨ちの爪
尻尾	异界金刚石
全部位破坏报酬	金眼四ツ目の鬼面

天穹跋扈（テンキュウバッコ）

部位	素材名
本体	天穹跋扈の胸壳
角	风天角
	声の断章・灵
	天穹跋扈の真角
左右翼	声の断章・魂
	天穹极翼
	声の断章・灵
左右足	坠天の爪
	声の断章・罪
	声の断章・魂
尻尾	声の断章・魂
	声の断章・罪
全部位破坏报酬	风天角
	飞光

忌速火（イミハヤヒ）

部位	素材名
上位	
本体	白狐毛
	红炎毛
角	勇气の雄たけび
	忌速火の鬼角
	绝望のうめき
脚	爱の誓い
	速手の锐爪
	忌火の灼爪
尾巴	赤棘白尾
	偏四角多面体
全部位破坏报酬	红炎毛
	幻火玉
极位	
本体	红炎毛
	白狐灵毛
角	忌速火の鬼角
脚	辉く偏四角多面体
	速手の锐爪
	速手の刚爪
尾巴	异界金刚石
	赤棘白尾
	红棘真尾
全部位破坏报酬	幻火玉
	勇气の雄たけび
	红炎毛

建速水（タケハヤミ）

部位	素材名
本体	幽火水玉
角	建速水の真角
	声の断章・罪
脚	速濑の刚爪
	辉く偏四角多面体
	瀑布の苍爪
尾巴	异界金刚石
	苍棘真尾
	苍水极尾
	声の断章・罪
全部位破坏报酬	声の断章・罪
	幽火水玉

何地彼方（イヅチカナタ）

部位	素材名
上位	
本体	侵されざる银发
角	何地彼方の鬼角
	悲叹のうめき
	偏四角多面体
手	绝望のうめき
	时空腕壳
	悲叹のうめき
脚	世蚀の刚脚
触手	吸魂の触手
	食灵の锐嘴
	爱の誓い
全部位破坏报酬	世蚀の刚脚
	歪空の颚须
极位	
本体	彼方
角	何地彼方の真角
	异界金刚石
手	时空腕壳
	异空腕壳
脚	全蚀の极脚
触手	吸魂の触手
全部位破坏报酬	异界金刚石

耀摇者（カガヨウモノ）

部位	素材名
本体	灭ぼされざる赤发
左右角	异界金刚石
	耀摇者の真角
左右腕	鬼の大泪
左右脚	浊魂の结晶
	鬼の大金棒
左右触手	夺魂の锐嘴
	浊魂の结晶
	榨魂の触手
全部位破坏报酬	透时の翠眼



新增御魂效果

名称	效果
友爱	共斗槽上升量小幅提升
仁爱	共斗槽增加量提升
搦手・猛攻	给予陷入异常状态的伤害增加
搦手・一闪	对陷入异常状态的鬼会心率增加
搦手・灵力	攻击陷入异常状态的鬼时，武器槽增加量提升
元气泼剌	体力最大时给予的伤害提升
威风堂堂	体力最大时武器槽增加量上升
天眼	鬼千切给予伤害增加
心眼	鬼千切・极给予伤害增加【重复无效】
魂の绊	鬼千切・极发动时，与同伴连结的有效范围变广【重复无效】
搦手の极み	鬼千切・极命中大型鬼之后，能让其对异常状态的耐性下降【重复无效】
属性防御上升【特】	五大属性的抗性飞跃上升
气力回复上升【特】	气力回复速度飞跃上升
搦手・吸气	攻击陷入异常状态的鬼能回复气力
属性攻击・吸气	攻击时根据五大属性的伤害，以一定比例回复自身气力
搦手・吸生	攻击陷入异常状态的鬼能回复体力
属性攻击・吸生	攻击时根据五大属性的伤害，以一定比例回复自身体力
治愈增加+3	治愈的使用次数加3
全力逃走	濒死的时候移动速度上升
活人剑	真空斩命中敌人能回复气力【重复无效】
鸿鹄之志	发动飞燕的时候无敌时间延长【重复无效】
突破力	地袭和双突给予的伤害增加【重复无效】
护卫舰	成功发动枪余时，会根据范围内的同伴数量提升共斗槽【重复无效】
光速の枪捌き	尘烈突的攻击速度上升【重复无效】
爆裂拳	用百裂拳最终段打击赤热部位发生的爆破伤害提升【重复无效】
暗器使い	分铜射出的蓄力时间缩短【重复无效】
空中杀法	锁镰空战的时候，发动飞退不消耗气力【重复无效】
一矢入魂	一矢射的伤害提升【重复无效】
三本の矢	使用番射时武器槽增加量提升【重复无效】
铁腕	豪腕状态持续时间延长【重复无效】
真つ向胜负	发动发止时的无敌时间延长【重复无效】
惊天动地	破溃给予的伤害提升【重复无效】
力自慢	更容易进入豪腕状态【重复无效】
舞踊のたしなみ	更容易进入连舞状态【重复无效】
蝶の舞	流转消耗的气力减少【重复无效】
花の散るらむ	缭乱的攻击速度上升【重复无效】
奈落	黄昏的攻击伤害上升【重复无效】
临战态势	射击动作中的移动速度上升【重复无效】
灵脉注射	给予零脉的伤害提升【重复无效】
装填数+2	弹药数增加2【重复无效】
装填速度上升	上弹速度加快【重复无效】
爱の射击手	装备铳的时候，射击同伴能回复对方的体力【重复无效】
攻特化・回复力	使用攻风格的时候，体力槽红色部分回复速度加快
浑身强化・周围	使用浑身的时候，范围内的同伴能分得一部分效果【重复无效】
浑身强化・破坏延	浑身状态下破坏敌人部位时能延长15秒浑身时间【重复无效】
吸生强化・净化	使用攻风格的时候，净化了敌人部位之后有低几率回复吸生使用次数【重复无效】
吸生强化・破坏延	发动吸生时，破坏了鬼的部位能延长15秒时间【重复无效】
吸生强化・周围	发动吸生时，身边的同伴能分得一部分效果【重复无效】
军神招来增加+2	军神招来使用次数加2
挑拨强化・广域	发动挑拨时能吸引整个区域的鬼注意
挑拨强化・连携	挑拨效果中，共斗槽增加量提升
天岩户强化・灵力	发动天岩户时武器槽增加量提升
天岩户增加+2	天岩户使用次数+2
韦驮天强化・周围	发动韦驮天时，周围的同伴能分得一部分效果【重复无效】
韦驮天强化・破坏延	发动韦驮天时，破坏鬼的部位之后能延长15秒时间【重复无效】
韦驮天强化・搦手	发动韦驮天时，对陷入异常状态的鬼伤害提升【重复无效】
科户ノ风强化・连携	发动科户之风时，共斗槽增加量提升
科户之风强化・千切增	使用迅风格时，鬼千切打中鬼之后有一定几率回复科户之风的使用次数【重复无效】
科户之风增加+2	科户之风使用次数加2
愈特化・手当	使用愈风格时，打中同伴能给对方回血
武神ノ砦强化・五大	发动武神之砦时，五大属性攻击力上升
女神ノ社强化・连携	发动女神之社效果时，共斗槽增加量提升
女神ノ社强化・防壁	发动女神之社时，对五大属性防御力上升
变若水强化・加速	使用变若水的时候，能让同区域内所有同伴的御魂使用间隔缩短
变若水强化・千切增	使用愈风格时，鬼千切命中敌人有低几率回复变若水使用次数【重复无效】
变若水增加+2	变若水使用次数加2
魂特化・破坏	使用魂风格时，打倒鬼或者破坏部位之后，下次发动振魂技能效果直接最大化
追驱强化・速攻	追驱无需蓄力就能发挥魂槽最大时的威力
连升强化・连携	连升命中敌人时共斗槽增加量提升
连升强化・搦手	连升对异常状态的鬼伤害提升
破敌ノ法强化・千切增	使用魂风格时，鬼千切命中敌人有低几率回复破敌之法使用次数【重复无效】
破敌ノ法增加+2	破敌之法使用次数+2
隐特化・奇手	使用隐风格时，从背部攻击敌人给予的异常状态值上升
秘针强化・五大	对插着秘针的部位造成的五大属性伤害提升
秘针强化・奇手	对插着秘针的部位造成的异常状态值上升
隐形强化・连携	隐形效果内共斗槽上升量增加
隐形强化・奇手	隐形效果中异常状态值上升
不动金缚增加+2	不动金缚使用次数加2
不动金缚强化・千切增	使用隐风格时，发动鬼千切有低几率回复不动金缚使用次数
空特化・延长	使用空风格时，祓鬼产生的御魂散热缩短效果能延长5秒（是这个效果本身延长，而不是缩短5秒）
缩地强化・集合	发动缩地的时候如果可以使用鬼千切・极的话，会瞬间飞到最近的同伴身边
祓殿强化・连携	祓殿效果范围内共斗槽回复量增加
祓殿强化・延长	祓殿效果产生的御魂散热时间缩短效果延长5秒
祓殿强化・俊足	祓殿效果内移动速度上升【重复无效】
虚空ノ颚强化・吸引	虚空之颚能吸引部位【重复无效】
虚空ノ颚强化・连携	攻击被虚空之颚吸引的部位，共斗槽增加量提升
虚空ノ颚增加+2	虚空之颚使用次数加2
虚空ノ颚强化・千切增	使用空风格时，发动鬼千切有低几率回复虚空之颚的使用次数
运否天赋强化・献式	发动运否天赋时，出现献风格效果的几率提升【重复无效】
运否天赋强化・坏式	发动运否天赋时，出现坏风格效果的几率提升【重复无效】
运否天赋强化・厄除	打倒鬼或者破坏鬼的部位时，能瞬间去除“不中”的效果
おみくじ强化・连携	抽签抽到大吉的时候，共斗槽增加量提升
幸魂强化・加速	发动幸魂的时候范围内我方御魂使用间隔缩短
幸魂增加+1	幸魂使用次数+1
献特化・增幅	使用献风格时为同伴提升武器槽的量增加
献特化・回复力	使用献风格时，范围内我方体力槽红色部分回复速度加快
献身增加+1	献身使用次数加1
献身增加+2	献身使用次数加2
献身增加+3	献身使用次数加3
献身延长+5	献身延长5秒
献身延长+10	献身延长10秒
献身缩短	献身散热时间缩短【重复无效】
献身强化・增幅	献身效果量提升
献身强化・轻功	献身效果中消耗气力降低
献身强化・五大	献身效果中五大属性攻击力提升
献身强化・奇手	献身效果中异常状态攻击力上升
献身强化・灵力	献身效果中武器草增加量提升
献身强化・一闪	献身效果中会心率增加
献身强化・早手	献身效果中攻击速度加快
献身强化・千切增	使用献风格时，鬼千切命中鬼之后低几率回复献身使用次数
命ノ楔增加+1	命之楔使用次数+1
命ノ楔增加+2	命之楔使用次数+2
命ノ楔增加+3	命之楔使用次数+3
命ノ楔延长+5	命之楔延长5秒
命ノ楔延长+10	命之楔延长10秒
命ノ楔缩短	命之楔散热时间缩短
命ノ楔强化・刚体	命之楔效果内与大型鬼推挤能占优
命ノ楔强化・回复力	命之楔效果内HP红色部分回复速度加快
命ノ楔强化・俊足	命之楔效果内移动速度上升
命ノ楔强化・加速	命之楔效果内根据受到伤害的量缩短御魂散热时间
命ノ楔强化・反射	命之楔效果内，将受到的一部分伤害反射给敌人（仅限一次）
命ノ楔强化・千切增	使用献风格时，鬼千切命中敌人后低几率回复命之楔使用次数
命ノ楔强化・连携	命之楔效果内共斗槽增加量上升
舍身供仪增加+1	舍身供仪使用次数加1
舍身供仪延长+5	舍身供仪延长5秒
舍身供仪延长+10	舍身供仪延长10秒
舍身供仪缩短	舍身供仪散热时间缩短
舍身供仪强化・减轻	减缓舍身供仪的损血速度
舍身供仪强化・大和魂	舍身供仪效果中不容易被秒杀
舍身供仪强化・吸生	舍身供仪效果中攻击敌人可以吸收体力
舍身供仪强化・激励	舍身供仪效果中攻击敌人可以回复气力
舍身供仪强化・连动	舍身供仪发动的时候会顺带发动献身和命之楔
舍身供仪增加+2	舍身供仪使用次数加2
坏特化・增幅	使用坏风格时，部位破坏带来的攻击力提升效果进一步上升
坏特化・延长	使用坏风格时，部位破坏带来的攻击力提升效果延长
铠割增加+1	铠割使用次数加1
铠割增加+2	铠割使用次数加2
铠割增加+3	铠割使用次数加3
铠割延长+5	铠割延长5秒
铠割延长+10	铠割延长10秒
铠割缩短	铠割缩短
铠割强化・连动	发动铠割时会附带断祓的效果
铠割强化・增幅	铠割效果提升
铠割强化・破坏延	铠割效果中破坏鬼的部位或者打倒鬼能够延长15秒
断祓增加+1	断祓使用次数加1
断祓增加+2	断祓使用次数加2
断祓增加+3	断祓使用次数加3
断祓缩短	断祓散热时间缩短
断祓强化・延长	断祓赋予的祓鬼之力能延长10秒【重复无效】
断祓强化・灵力	破坏被赋予了断祓效果的部位时武器槽增加
断祓强化・加速	破坏被赋予了断祓效果的部位时，断祓的散热时间缩短
断祓强化・活力	破坏被赋予了断祓效果的部位时回复体力和气力
断祓强化・早手	断祓效果时间内攻击速度上升【重复无效】
断祓强化・回收	破坏被赋予了断祓效果的部位时，低几率回复断祓使用次数
断祓强化・刚体	发动断祓的时候身体带有一定程度的霸体
布都御魂增加+1	布都御魂使用次数加1
布都御魂增加+2	布都御魂使用次数加2
布都御魂延长+5	布都御魂延长5秒
布都御魂延长+10	布都御魂延长10秒
布都御魂短缩	布都御魂使用间隔缩短
布都御魂强化・增幅	布都御魂效果提升
布都御魂强化・联动	布都御魂发动时会连带发动铠割和断祓
布都御魂强化・周围	布都御魂发动时，周围的同伴能得到一部分效果
布都御魂强化・天眼	布都御魂效果中，鬼千切的伤害提升
布都御魂强化・千切增	使用坏风格时，鬼千切命中敌人有低几率回复布都御魂使用次数

御魂推荐配搭

御魂	风格	技能
伊耶那岐	迅	全身全灵
		英灵の激励
		科户之风强化・特攻
		斗志
冈田以藏	迅	迅特化・减轻
		韦驮天强化・一闪
		残心の达人
		一闪
长宗我部元亲	迅	空蝉强化・二段
		科户之风强化・早手
		科户之风强化・特攻
		科户之风增加+2

简述：非常残暴的太刀专用御魂配搭，太刀本身对气力需求高，特别是加入了影残心，气力会更加吃紧，而迅魂能有效解决气力回复的问题。迅特化・减轻配合魂振技能科户之风之后，哪怕是发动了影残心消耗气力都会变得非常慢。两个科户之风强化・特攻叠加在配上残心の达人能让残心解放时的伤害飞跃提升，科户之风强化・早手让攻击速度提升，空蝉二段保护自身，上刀痕更安全更轻松。不过这个配置本身没有提升会心的技能，如果要将这个配置的威力最大发挥的话，武器必须自带高会心，推荐时空刀・遥（最终BOSS的武器），有条件的话最好配大典太（合成武器三池典太升级）。这样斗志就能在开了残心的状态下回复气力，英灵激励则会加快科户之风的散热时间。



御魂	风格	技能
爱姬	隐	隐特化・急袭
		秘针强化・一闪
		秘针强化・吸气
		英灵の激励
儿雷也	隐	斗志
		秘针增加+2
		隐特化・急袭
		英灵の激励
以下二选一		
松永久秀	隐	隐特化・急袭
		秘针强化・增幅
		一闪 or 再始动
		不动金缚增加+2
圣德太子	隐	秘针强化・增幅
		白刃の闪き
		隐特化・急袭
		秘针强化・吸气

简述：由于隐风格的调整，导致前作横行无忌的隐太刀被削弱了不少。因为由于Lv.极技能是固定的，使得一些前作强势的御魂身价大跌，原本不怎么优质的御魂在本作反而大放异彩。上面这套御魂配置可以给太刀或者薙刀使用（感觉薙刀和太刀很多配方都可以共用的）。其最大特点在于极快的御魂散热速度——因为配置了两个英灵の激励。有三个隐特化・急袭让会心率飞跃提升，本作修正之后在隐形范围内所有攻击都会判定成背后攻击，因此就算武器本身的会心率不高也有很可观的会心率。当然，个人的建议武器选用方面还是尽可能选高的，高会心配合双英灵激励，魂振散热速度超乎你想想。笔者用这个配置在跟同样是隐风格的朋友联机的时候，连续发动了四次不动金缚，他的第二次都还没散热完！可见这个配合的强大之处。

——你问4次不动金缚都用完了怎么办？去拜石头啊！



御魂	风格	技能
绫御前	隐	鬼千切皆传
		不动金缚短缩or不动金缚增加+1
		英灵の激励
		搦手・灵力
德川庆喜	隐	不动金缚增加+1
		不动金缚延长+2
		会心力上升【特】
		不动金缚强化・千切增
松永久秀	隐	隐特化・急袭
		搦手・吸气
		秘针强化・增幅
		不动金缚增加+2
视情况可以改成		
松永久秀	隐	搦手・吸气
		搦手・吸生
		搦手の极み
		不动金缚增加+2

简述：上面的隐风格配置针对不动金缚改良的配置，不拜石头的前提下不动金缚发动次数能达到最高的6次！而且每个还能延长2秒！不过因为少了一次英灵激励，发动速度远不如前者，而且会心加成也远不如上一个配置，武器便需要更高的基础会心了。但是如果改成打异常状态战术的话，可以将松永久秀改成下面的配置。武器推荐恋刀・お七（薙刀其中一把合成武器），附带超高的麻痹属性。鬼被不动金缚封锁的时候也算是异常状态的，搦手相关效果可以发动，而且跟武器所积蓄的异常状态值分开，换言之不动金缚结束之后马上中武器的麻痹也是有可能的。这个配置就能实现非常强力的封锁效果。

不过大型鬼异常耐性的设定，战斗一旦拖长了还是很难麻痹敌人，加上表层耐力的设定对麻痹的影响也是非常大，单机打单个大型鬼的时候很难发挥出优势，但是联机、或者打无限调查任务中能大放异彩。

御魂	风格	技能
望月千代女	攻	吸生强化・加速
		吸生强化・吸气
		军神招来+1 or 吸生延长
		吸生强化・增幅
オキクルミ	攻	攻击力上升【特】
		浑身强化・猛攻
		军神招来强化・鬼气
		军神招来+2
山南敬助*	献	浑身强化・猛攻
		浑身强化・早手
		英灵の激励
		斗志
以下可视需要换山南敬助		
板额御前	攻	吸生强化・增幅
		英灵の激励
		吸生强化・吸气
		吸生强化・破坏延
没有望月千代女时选用		
お市	攻	吸生强化・增幅
		吸生增加+3
		吸生强化・吸气
		元气波刺

*如果换走了山南敬助，建议将オキクルミ的浑身强化・猛攻改成浑身强化・早手。

简述：这里不得不先吐槽一下攻风格，因为除了进攻之外几乎没有任何辅助性的振魂技能，所以表面上是输出为核心的风格，实战中始终比不过其他凭借丰富的辅助魂振技来爆发的风格——而且还特别脆，技术不过关一下子就会躺下or用光了回复。而且前作瞬间爆发力突破天际的攻手甲百裂拳在本作被削得不成样子，让攻风格变得更加尴尬。不过即使如此，还是有很多玩家只听名字就爱上这个风格——笔者就是其一。



左面的是适用于太刀和薙刀的攻风格配置，这两把武器气力消耗都非常高，所以左面的配置配了至少两个吸生・吸气来回复气力。军神鬼气会使军神招来的威力大幅提升，持续掉血的代价也可以用吸生来弥补。笔者的玩法是先发动浑身和吸生，隔数秒之后再发动军神。然后吸生和浑身会比军神先结束，因为配了英灵激励，所以军神结束之前这数秒间隔内完全可以让浑身和吸生重新散热完成，从而实现吸生+浑身二连发，之后再发动这两个技能吸回那几秒内掉的血即可。

望月千代女是惟一同时拥有吸生强化・吸气和吸生强化・加速这两个技能的御魂。加速的好处在于吸生阶段可以加快御魂散热速度，从而进一步缩短第二次军神的发动时间。可惜这个御魂是随《Fami通》附送的，正常游戏中无法获得。所以可以用板额御前或者阿市也可以。板额御前有很多很丰富的攻风格专用技能，不必拘泥于上面写的那几个。

御魂	风格	技能
アラハバキ	坏	坏特化・增幅
		布都御魂延长+10
		坏特化・延长
		布都御魂增加+2
近松门左卫门	献	布都御魂短缩
		布都御魂强化・增幅
		布都御魂延长+5
サルタヒコ	坏	坏特化・延长
		布都御魂延长+10
		再始动
		英灵の激励

简述：薙刀专用的坏风格御魂配搭。坏风格的特性要求玩家不断地在短时间内破坏大型鬼的部位才能发挥出来的，所以，配魂的套路要么就是用高攻击力的武器，配合技能将攻击力提升到顶点从而实现短时间内破坏部位，要么就是加快鬼千切积蓄速度，实现鬼千切连发。这个配置走的就是后者的方向。

上面的配置是针对薙刀使用的，因为薙刀的奈落（空中△蓄力）能快速积蓄武器槽，只要配合布都御魂就能快速积蓄武器槽。而坏风格・延长和增幅各配了两个，以提高输出和特性状态维持时间。免得蓄满第二次鬼千切之前就断了。坏风格相关的技能里面几乎没有加快武器槽积蓄速度的，因为本身就有布都御魂这个振魂技能，上面的配置给布都御魂延长了25秒。再始动虽然是个看脸的技能，但运气好的话能够布都御魂就能连发（而且概率好像还不低），顺利的话能够让加攻状态更持久。但这个配置并不稳定，一旦布都御魂结束，坏风格的加攻特性就状态如无意外之后肯定也会断，不能持续地维持。

难点奖杯解释

鈍らぬ孤高の刀

要求：不带同伴出战打倒极位忌速火。

单挑奖杯，不带同伴但是对御魂和装备没有限制，熟悉BOSS的招式，并且后期用好的装备配合御魂还是能轻松解决的。值得一提的是，同伴虽然不能带，但是在战场上遇到天狐则另当别论。出发之前可以将天狐派遣到执行任务的地方，在战场上遇到天狐的话它就能够给我们复活了，当然事先还可以给天狐撞上愈风格的魂协助我们。不过不能过分依赖天狐的复活，通常一次撤退之前它只会复活玩家一次。



风よりも疾く

要求：5分钟内击杀极位风切。

这个奖杯可以带NPC去完成，或者跟同伴联机解锁，联机会轻松很多。而且还可以选择那些多BOSS出现的任务，这样HP会相对少一些，更加容易完成。

求道者

要求：不带同伴、不穿防具，不装备御魂打倒任意上位大型鬼。

纯粹考验大家技术和对大型鬼熟悉程度的奖杯，上位大型鬼对裸奔的玩家几乎是只要碰一下就秒杀。没有御魂意味着连魂振技能都发动不了（包括回复），建议选一些没有杂兵的单区域单挑任务，敌人则推荐打崩山，因为动作慢，攻击盲点多，只要稍微熟悉一下误伤击杀毫无问题。

真なる王

要求：不带同伴、不穿防具打倒极级常夜王（无限调查任务不算）

单挑裸奔奖杯，但是御魂没有限制，所以这个奖杯没到难得无法过的地步。御魂技能首选"大和魂"，只要血量维持在一次回复以上的分量就不会遭到秒杀。常规打法推荐用迅风格，配空蝉强化・二段。这样可以大大降低容错率。

邪道一点的方法可以用献风格，三个御魂都配一个命之楔强化・反射的技能，武器推荐用弓，开场的时候先将BOSS打进祸灵状态（破坏部位或者打光它的表层耐力），然后等它使用高威力攻击的一瞬间发动命之楔硬抗，因为有大和魂所以玩家不会死，但是受到的巨大伤害会全部反射到常夜王身上，重复数次就能将它击杀。

気高く清き鋼

要求：从神木那里获得魂钢

按照大部分人的习惯是如果你有喂神木的话，一般是拿了道具之后顺便喂了，不想喂的时候就不去拿道具，所以总是拿不到魂钢。正确方法是先拿走了道具，然后不要喂食，之后每次任务完成回来之后都去神木那边看看。不消几个回合神木就会委托你给它几个素材，你可以选择给相应素材，也可以不给素材改回给钱。但是如果你给素材的话，下一次任务完成回来之后它就会给我们魂钢，并且解锁这个奖杯。

神木要求的素材有3个回合让你准备，如果没有的话，在接下来的三次任务中拿回来就行了。这里告诉大家一个小窍门，神木委托的素材是你去问它的时候才随机决定的，如果你问了之后发现身上没有响应素材，可以马上关游戏读档，再去问就会变成别的素材，刷到自己身上有的素材为止即可。

天賦の求心力

要求：全部角色好感度刷到最高

对于那些不能一起出去战斗的角色，每次做完任务回来之后去找他们说一次话，这样也能缓慢地提升好感度。好感度提升到一定程度以上之后约她们去泡澡也可以提高。值得一提的是，卖报纸的两位小姑娘好感度是不算在内的，她们的好感度也不会涨，所以不用白费心思去刷。



“《枪弹辩驳》系列”的最新作采用了与以往截然不用的游戏类型、并冠以“外章”之名，射击要素的引入让本作的解谜增加了一份动作性。游戏剧情与 1、2 代息息相关，不少老角色都会登场，官方也已确认将于 2015 年推出官方中文版，对故事内容感兴趣的玩家还需耐心等待一段时间。

文 苍穹
美编 香山

A·AVG	绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章			必需记忆卡
	绝对绝望少女 ダンガンロンパ AnotherEpisode			2387MB
	Spike Chunsoft	2014年9月25日	日版	1人
零售版：7020日元/下载版：6318日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：17岁以上



系统解说

基本操作

按键	功能	
	苗木小丸	屠杀者·翔
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	视角调整 / 准星移动	视角调整 / 切换锁定对象
方向键	快速切换言弹	—
○	调查 / 拾取 / 对话	调查 / 拾取
×	移动时按住为跑动	回避
□	开启 / 关闭言弹菜单	剪刀攻击，（长按）蓄力必杀技
△	切换屠杀者·翔	切换苗木小丸
L	举枪	锁定，配合△或○发动“剪刀狂欢”
R	视角复位 /（举枪后）射击	视角复位
SELECT	（启动游戏机后）监视器视角	（启动游戏机后）监视器视角
START	开启菜单	开启菜单

角色特性

本作采用双主角机制，苗木小丸（苗木こまる）和屠杀者·翔（ジェノサイダ－翔）在游戏中可以相互切换，切换到后者时会逐渐消耗电击枪的电力槽。两人的操作方式和特性也有一定的差异。

绝望时间



当小丸的体力耗尽、敌人扑过来时就会进入绝望时间（ゼツボウタイム），画面呈现一个外圈黄色、内圈蓝色的圆环，中央是△键的按键提示——黄圈的幅度跟电力槽成正比，蓝圈的幅度可以通过装备技能扩大。在不断缩小的白圈进入圆环范围内时按下按键就能获救，由腐川冬子用电击枪替小丸解围。在黄圈范围内按下需消耗1格电力槽，蓝圈范围内按下则不消耗电力槽。一旦失败游戏便会Game Over。

苗木小丸



初代主角苗木诚的妹妹，在“人类史上最大最糟糕的绝望事件”后与家人分离、并遭到不明人士的囚禁。

小丸是玩家大部分时间操作的角色，有经验值和等级的概念，但等级提升只影响SP最大值。手持的扩音器型骇客枪（ハッキング铳）可以使用8种不同效果的言弹，用于攻击敌人或解开谜题。基本操作方式与一般TPS近似，平时按方向键（斜方向亦有效）可以快速切换言弹，按□键打开菜单亦可配合触摸操作切换。言弹还可以通过修辞弹进行强化，具体后文详述。

屠杀者·翔



原希望峰学园的学生、初代幸存者之一腐川冬子的另一人格，知名的连续杀人犯，经过训练后已经可以在一定程度上控制该人格。

使用屠杀者·翔会徐徐消耗电力槽，电力耗尽则自动换回小丸。她本身无敌，即使是面对部分BOSS也可以尽情攻击，但受到攻击时会硬直甚至倒地，可通过×键做出回避动作。平时按□键即能使用剪刀展开连续攻击，长按□键蓄力会逐步发出“紫色→蓝色→浅蓝色”的光圈，三个阶段的蓄力必杀动作也有所不同。按L键配合△或○键能发动“剪刀狂欢”，具体后文详述。



①苗木小丸的生命力
②电击枪的电力槽
③骇客枪的准星
④当前使用的言弹和残弹数



①电击枪的电力槽
②苗木小丸的生命力
③剪刀狂欢的锁定目标
④屠杀者·翔的狂欢槽

剪刀狂欢

剪刀狂欢（チョッキンフィーバー）是比蓄力必杀更为强力的招式，发动时需要消耗画面右下的狂欢槽，平时以通常攻击命中敌人该槽就会自动积蓄。按住 L 键后屏幕中央会出现“×”形的锁定框，L+△键消耗 1 格狂欢槽，攻击当前锁定的目标单体；L+〇键消耗 3 格狂欢槽，攻击当前锁定的目标、以及其附近的敌人（距离太远的无法覆盖到）。发动剪刀狂欢后，具体演出动作也有一定随机性。



言弹

言弹（コトダマ）是系列的一大精髓，本作中真正变成了“子弹”，通过骇客枪射出。游戏里共有 8 种效果各异的言弹，随着流程的推进逐步获得，用于战斗或解谜，除“动”和“观”以外，其他言弹都有残弹数的限制。

简写	汉字	日文	威力	弹数	连射
壊	自发破坏	コワレロ	100	40	32
動	强制作动	ウゴケ	0	∞	32
踊	操作舞蹈	オドレ	70	20	32
観	透明观察	カンサツ	0	∞	32
噴	逆流喷射	フキトベ	80	20	32
痺	送电麻痹	シビレロ	500	10	32
燃	连击燃烧	モエロ	50	150	32
接	回路接续	ツナガレ	300	10	32

注：表中为言弹的基础数据。

效果说明

坏：最基本的攻击型言弹，命中大部分黑白熊的左眼弱点能一枪解决（右上角提示 NICE SHOT），且命中弱点后下一发子弹会大幅强化威力。

动：非战斗型言弹，主要用于解谜，诸如启动开关、装置，令汽车运转等。在恰当的时机使用，也可以利用机关间接消灭敌人。

踊：命中敌人造成伤害的同时能令其翩翩起舞，陷入无防备状态。打中警报黑白熊可以利用它吸引附近的敌人聚集，从而一网打尽。

观：非战斗型言弹，举枪后准星效果类似手电，用其仔细观察场景有可能发现一些潜在的线索，用于解谜和找寻收集要素“隐藏小孩”。

喷：准星为一个矩形框，攻击范围大、但射程较短，可以吹飞正面的敌人。常用于突出重围、喷飞防御黑白熊的盾牌，以及滚球黑白熊。

痹：最强力的攻击型言弹，命中目标可在周围形成一定范围的电流，波及其身边的敌人。如果目标在水中，能对水域相连的所有敌人造成巨大伤害。

燃：威力倒数第二，虽然连射数据看似与其他言弹一样，但按住 R 键可以自动快速地连续发射，再加上弹数充足，能将一般敌人压制得毫无还手之力。

接：真正的价值在于可以操控敌人的言弹，命中目标后画面左下角会显示操作方式，左摇杆控制移动、×键奔跑，□键攻击，按△键解除操纵。



购买・强化

击倒黑白熊后有一定几率掉落黑白熊徽章（モノクマメダル），这是游戏中的货币，用于在黑白熊小孩开办的商店中购买修辞弹、或是强化屠杀者・翔的能力。通关后还能购买“おまけ”模式中的动画、音乐等鉴赏内容。

修辞弹

修辞弹（デコダマ）是本作中新增的概念，由各种形容词构成，随着流程的推进逐步开放，最后两种在一周目通关后才会开启。除了非战斗型的言弹“动”和“观”以外，其他言弹都可以装备两种修辞弹，凭此强化威力、装填数和连射性能 3 项基础能力。买齐所有的修辞弹共需徽章 26378 枚。

名称	威力	装填数	连射性能	所需徽章	开放时期
必ず	4	3	2	100	第 1 章
悲しく	6	6	0	200	第 1 章
大きく	0	10	0	80	第 1 章
素早く	0	0	12	120	第 1 章
元气に	0	15	0	90	第 1 章
爱らしく	0	6	4	180	第 1 章
正しく	8	5	4	290	第 2 章
荒く	6	0	4	168	第 2 章
嫌らしく	9	9	0	252	第 2 章
强く	20	0	0	280	第 2 章
华丽に	0	0	16	336	第 2 章
煌びやかに	0	0	20	380	第 3 章
美しく	0	9	8	280	第 3 章
派手に	9	0	8	380	第 3 章
痛々しく	30	0	0	680	第 3 章
泽山	0	20	0	220	第 3 章
诚实に	12	7	6	350	第 3 章
激しく	25	0	0	480	第 3 章
力强く	40	0	0	800	第 4 章
默々と	12	12	0	480	第 4 章
途辙もなく	0	25	0	480	第 4 章
色っぽく	0	0	24	720	第 4 章
自慢げに	12	0	10	540	第 4 章
乐しげに	0	12	10	540	第 4 章
眩しく	15	10	8	740	第 5 章
无限に	0	30	0	999	第 5 章
病的に	15	15	0	460	第 5 章
情热的に	15	0	12	660	第 5 章
华々しく	60	0	0	1200	第 5 章
可爱らしく	0	15	12	560	第 5 章
恶魔的に	0	0	32	3333	通关后
神々しく	100	30	24	10000	通关后



修辞组合

当特定的修辞弹两两组合时，有可能触发增益，从而获得额外的加成效果。两个修辞弹之间会有箭头相连，并显示“Good！”或“Excellent！”的提示。具体的组合方式和加成效果参看下表。

修辞弹 1	修辞弹 2	提示	加成效果
强く	诚实に	Good!	威力 +6、弹数 +1
强く	大きく	Good!	威力 +4、弹数 +2
强く	荒く	Excellent!	威力 +13、连射 +2
强く	美しく	Good!	威力 +4、弹数 +1、连射 +1
强く	痛々しく	Good!	威力 +10
强く	力强く	Good!	威力 +12
强く	情热的に	Good!	威力 +7、连射 +1
大きく	激しく	Good!	威力 +5、弹数 +2、连射 +2
大きく	元气に	Good!	弹数 +5
大きく	泽山	Good!	弹数 +6
大きく	途辙もなく	Good!	弹数 +7
大きく	华々しく	Excellent!	威力 +30、弹数 +5
大きく	无限に	Good!	弹数 +8
素早く	必ず	Excellent!	威力 +2、弹数 +1、连射 +7
素早く	激しく	Good!	威力 +5、连射 +2
素早く	美しく	Good!	弹数 +1、连射 +4
素早く	默々と	Good!	威力 +2、弹数 +2、连射 +2
素早く	途辙もなく	Excellent!	弹数 +12、连射 +6
素早く	华々しく	Good!	威力 +12、连射 +2
必ず	正しく	Good!	威力 +2、弹数 +1、连射 +1
必ず	诚实に	Excellent!	威力 +8、弹数 +5、连射 +4
必ず	自慢气に	Good!	威力 +3、连射 +3
必ず	情热的に	Good!	威力 +3、连射 +2
悲しく	激しく	Good!	威力 +6、弹数 +1
悲しく	嫌らしく	Excellent!	威力 +7、弹数 +7
悲しく	痛々しく	Excellent!	威力 +18、弹数 +3
悲しく	途辙もなく	Good!	威力 +1、弹数 +6
悲しく	病的に	Excellent!	威力 +10、弹数 +10
爱らしく	元气に	Good!	弹数 +4

修辞弹 1	修辞弹 2	提示	加成效果
爱らしく	美しく	Good!	弹数 +3、连射 +2
爱らしく	派手に	Good!	威力 +1、弹数 +1、连射 +2
爱らしく	乐しげに	Good!	弹数 +3、连射 +2
爱らしく	眩しく	Excellent!	威力 +7、弹数 +8、连射 +6
爱らしく	可爱らしく	Excellent!	弹数 +10、连射 +8
荒く	激しく	Excellent!	威力 +15、连射 +2
荒く	痛々しく	Good!	威力 +7
荒く	自慢气に	Good!	威力 +3、连射 +2
荒く	情热的に	Good!	威力 +4、连射 +3
激しく	元气に	Good!	威力 +5、弹数 +3
激しく	派手に	Excellent!	威力 +17、连射 +4
激しく	泽山	Good!	威力 +5、弹数 +4
激しく	情热的に	Excellent!	威力 +20、连射 +6
元气に	正しく	Good!	威力 +1、弹数 +4
元气に	泽山	Good!	弹数 +7
元气に	乐しげに	Good!	弹数 +5、连射 +2
元气に	自慢气に	Excellent!	威力 +6、弹数 +7、连射 +5
元气に	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +5、连射 +1
元气に	病的に	Excellent!	威力 +7、弹数 +15
元气に	华々しく	Good!	威力 +12、弹数 +3
华丽に	美しく	Excellent!	弹数 +4、连射 +15
华丽に	煌びやかに	Good!	连射 +7
华丽に	色っぽく	Good!	连射 +8
华丽に	华々しく	Excellent!	威力 +30、连射 +8
正しく	美しく	Good!	威力 +1、弹数 +2、连射 +2
正しく	诚实に	Excellent!	威力 +10、弹数 +6、连射 +5
正しく	默々と	Good!	威力 +4、弹数 +3
正しく	力强く	Excellent!	威力 +24、弹数 +2、连射 +2
嫌らしく	派手に	Good!	威力 +3、弹数 +1、连射 +1
嫌らしく	痛々しく	Good!	威力 +7、弹数 +1
嫌らしく	途辙もなく	Excellent!	威力 +4、弹数 +17
嫌らしく	病的に	Good!	威力 +4、弹数 +4
美しく	煌びやかに	Good!	弹数 +1、连射 +5
美しく	色っぽく	Good!	弹数 +1、连射 +6
美しく	可爱らしく	Good!	弹数 +4、连射 +4
美しく	情热的に	Excellent!	威力 +7、弹数 +4、连射 +10
派手に	自慢气に	Good!	威力 +4、连射 +3
派手に	力强く	Good!	威力 +9、连射 +1
派手に	色っぽく	Excellent!	威力 +4、连射 +16
派手に	华々しく	Good!	威力 +13、连射 +1
痛々しく	途辙もなく	Good!	威力 +6、弹数 +5
痛々しく	病的に	Good!	威力 +9、弹数 +3
泽山	途辙もなく	Good!	弹数 +9
煌びやかに	乐しげに	Good!	弹数 +2、连射 +6
煌びやかに	自慢げに	Good!	威力 +2、连射 +6
煌びやかに	色っぽく	Good!	连射 +8
煌びやかに	眩しく	Excellent!	威力 +7、弹数 +5、连射 +14
诚实に	默々と	Good!	威力 +4、弹数 +3、连射 +1
诚实に	眩しく	Good!	威力 +5、弹数 +3、连射 +2
默々と	力强く	Good!	威力 +10、弹数 +2
默々と	病的に	Good!	威力 +5、弹数 +5
乐しげに	自慢げに	Good!	威力 +2、弹数 +2、连射 +4
乐しげに	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +4、连射 +3
乐しげに	华々しく	Good!	威力 +12、弹数 +2、连射 +2
自慢げに	色っぽく	Good!	威力 +2、连射 +6
自慢げに	可爱らしく	Good!	威力 +2、弹数 +3、连射 +4
力强く	情热的に	Good!	威力 +11、连射 +2
途辙もなく	无限に	Good!	弹数 +11
色っぽく	眩しく	Good!	威力 +3、弹数 +2、连射 +6
色っぽく	可爱らしく	Good!	弹数 +3、连射 +7
色っぽく	情热的に	Good!	威力 +3、连射 +7
眩しく	可爱らしく	Good!	威力 +3、弹数 +5、连射 +4
眩しく	华々しく	Good!	威力 +15、弹数 +2、连射 +1
病的に	恶魔的に	Good!	威力 +3、弹数 +3、连射 +6

注：修辞弹 1、修辞弹 2 的先后顺序不限。

剪刀强化

剪刀强化（ハサミ强化）用于加强屠杀者・翔的各种能力，具体项目参看表格。全部强化满需要徽章 13300 枚。

强化项目	所需徽章			效果
	1 级	2 级	3 级	
连续攻击回数	100	300	600	增加通常攻击的连续攻击次数
攻击速度	150	250	700	提升攻击速度
チャ－ジ攻击力	300	800	1500	强化蓄力攻击威力
チャ－ジ速度	250	700	1200	缩短蓄力所需时间
フィ－バ－ゲ－ジ上限	300	400	900	增加狂欢槽上限
フィ－バ－ゲ－ジ上升量	200	300	850	提升狂欢槽积蓄速度
电池消费量低下	500	1000	2000	减缓电力槽的消耗速度

技能装备

随着经验值的累积，可以提升苗木小丸的等级，从而增加 SP 上限，用于装备更多的强化技能（スキル）。装备技能界面下，中央有苗木小丸和屠杀者・翔的形象，当其挥舞手臂时表明当前所选技能对该角色有效。除了初期持有的“オ－トロック”外，其他大部分技能都要在各章节中收集参考书才能获得，还有 5 个技能是以“优”评价过关时的额外奖励。

技能名称	SP	技能效果
オ－トロック	1	敌人靠近时会自动瞄准
期待の肉体	4	最大体力值 +1
电力アップ	2	绝望时间按键成功后，敌人的麻痹时间增加少许
一夜渍け	2	经验值获得量增加少许
目觉めた女子力	2	体力回复效果 +1
采集家	1	击倒敌人时稍微容易掉落道具
レイズ	4	黑白熊徽章的获得枚数增加少许
暴力冲动	4	电池最大所持数 +1
速射技术	1	准星的移动速度上升少许
精密射击	1	准星的移动速度下降少许
节电上手	5	绝望时间的蓝色判定范围增加
注目の肉体	4	最大体力值 +1
精密射击改	2	准星的移动速度下降
溢れる女子力	2	体力回复效果 +1
发掘家	2	击倒敌人时容易掉落道具
日々の努力	5	经验值获得量增加
リレイズ	6	黑白熊徽章的获得枚数增加
超勉强法	8	经验值获得量大幅增加

技能名称	SP	技能效果
战斗技术	6	举枪时也可以跑动
速射技术改	2	准星的移动速度上升
二人の绊	3	绝望时间按键成功后，敌人的麻痹时间增加
羡望の肉体	4	最大体力值 +1
破坏冲动	4	电池最大所持数 +1
冒险家	3	击倒敌人时非常容易掉落道具
揺るぎない女子力	2	体力回复效果 +1
超レイズ	10	黑白熊徽章的获得枚数大幅增加
杀人冲动	4	电池最大所持数 +1
自家发电	5	绝望时间的蓝色判定范围增加



注：自动锁定（オ－トロック）在面对多个敌人时会影响操作，不建议装备。

敌人种类



相比系列正统作品，《枪弹辩驳》的吉祥物黑白熊在本作中的种类大幅增加。不同种类的黑白熊特性各异，对付它们的方法也有所差别，不过红色的左眼都是它们的弱点，准确命中能够造成硬直和更大的伤害，这一点是通用的。当敌人发现玩家时头上会出现“！”号，在场景的拐弯处多转动视角，尽量在敌人无防备的情况下攻击才能降低危险。

普通黑白熊（モノクマ）： 最普通的形态，发现玩家后会积极地靠近并展开近身爪击，初期移动和攻击速度都很慢，后期会提升速度并追加跳跃攻击。

炸弹黑白熊（ボンバ－モノクマ）： 站在远处投掷炸弹进行攻击，爆炸的范围并不大。击倒后它会自爆，波及到身边的敌人，或是炸开一些通路。

警报黑白熊（サイレンモノクマ）： 发现玩家后会发出警报，召集附近的敌人一起扑过来。也可以利用这一特点以“踊”之言弹攻击将敌人聚集，并找机会一网打尽。

废品黑白熊（ジャンクモノクマ）： 毫无萌感甚至有些恶心的形态，体力值很高，即使命中弱点也要数枪才能击倒。其向前方跳跃攻击前会摇头晃脑一阵，牢记此规律再与它周旋。

防御黑白熊（ガ－ドモノクマ）： 手持防爆盾，能抵御来自正面的大部分攻击，靠近后会用警棍展开攻击。用“喷”之言弹打飞盾牌后，就跟普通黑白熊一致了。

滚球黑白熊（ボ－ルモノクマ）： 远程会喷吐各种垃圾对玩家的视线造成干扰，近身后则用头撞击。以“踊”之言弹命中能令其缩回四肢，再用“喷”之言弹打飞，波及附近的敌人。

野兽黑白熊（ビ－ストモノクマ）： 如野兽一般以四足行走的形态，突进攻击力极高，大多出现在游戏机房间，顺利解谜可以令其陷入不能动弹的过热状态。正面交手时对方有一定几率闪避子弹，较难命中，

建议直接换出屠杀者·翔近身攻击。

毁灭黑白熊（デストロイモノクマ）：手持火焰枪、身背喷射器，能够飞行的形态。平时以喷射火球发动远程攻击，也会直接俯冲过来展开自杀式撞击。推荐以“燃”之言弹的连射特性压制。

场景元素

扭蛋机（モノモノマシーン）：以“动”之言弹命中能掉出体力（ハート）、电池（バッテリー）或各种弹药（ダンガン）的补给，只能启动一次。

黑白熊徽章（モノクマメダル）：击倒敌人后有一定几率掉落，分为铜、银、金三种，敌人越强、难度越高，徽章枚数越多。

游戏机（MONOC-MAN）：恶搞《吃豆人》（PAC-MAN）的街机台，以“动”之言弹命中启动，可以从监视器的视角观察隔壁区域的情况，右上角会显示解谜所限制使用的言弹种类。

指路飞碟（ミチビキUFO）：浮在空中的小型飞碟，以“动”之言弹命中会跳出机器人（形似“贰大机器人”）并以箭头给玩家指路。

全息装置（ホログラム）：以“动”之言弹命中启动会出现黑白熊小孩的全息投影，用于在游戏机区域吸引敌人、进行解谜。

收集要素：本作中有大量的收集要素，具体分为——笔记碎片（スクラップノート）、通缉名单（殺すリスト）、漫画/书籍（本）、袜子画册（くつしたリックスちゃん）、隐藏小孩（カクレキッズ）。这些都与奖杯息息相关，其中隐藏小孩需要以“观”之言弹才能发现，此外还有强化技能相关的参考书有待收集。



过关评价



完成章节1～5后系统会根据玩家的表现给出评价，评价分为三项：游戏机房间解谜成功数，即游戏达成度；Retry次数；隐藏小孩发现数。评价满分为300，游戏机房间解谜不完美、隐藏小孩未发现以及Retry都会扣分。不同难度下扣分不同，分别为-10、-20、-30。最终分数高于240才能得到“优”评价，进而获得本章的强化技能和额外的黑白熊徽章奖励。

流程攻略

游戏开始前需要先进行难度选择以及视角设定。屠杀者模式（ジェノサイダーモード）、小丸模式（こまるモード）、绝望模式（ゼツボウモード）难度逐级提升。难度越高，补给越少、过关评价扣分越多，不过战斗经验值和黑白熊徽章回报更加丰厚。最低难度下电池槽还会自动回复，玩家可以积极地切换屠杀者·翔。“オートカメラ”为自动追尾视角，“マニュアルカメラ”则为手动视角，可用右摇杆调整。

由于本作中有不少收集品都是错过后就无法再拿到，而且并非所有的区域都有地图，因此建议玩家结合文字和地图展开搜索。

Prologue 希望の妹と希望の战士

序章部分没有任何收集要素，且可走的道路只有一条。黑白熊破门而入后，利用左摇杆配合×键控制小丸移动，借助餐桌的卡位逃离熊爪。来到走廊后向右侧走，一路绕到电梯前触发剧情。

⬇

得到骇客枪、逃入餐厅后开始战斗部分的系统教学。目前可以使用全部8种言弹，而且也没有弹数限制，玩家不妨尽情尝试各种效果。击倒餐厅内的全部黑白熊后触发剧情。

⬇

OP过后游戏暂时变成横版，沿途的黑白熊都无须理会，径直向右跑到公园触发剧情。

⬇

再次拿回的骇客枪已大幅弱化，只有“坏”之言弹。调查地上的礼盒得到“动”之言弹，以其命中门左侧的红色指示灯便能开启大门。

⬇

出门后击倒沿途的敌人一路前行，在闸门落下处先解决捣乱的黑白熊，再用“动”之言弹攻击红色的开关开启闸门，走上楼梯进入房间后序章结束。



▲在“希望的战士”自我介绍时，按□键还能看到配合图片的详细介绍。

CHAPTER 1 地狱の中心で爱を叫ぶマモノ

剧情后开启角色切换系统，在系统教学期间可以尽情使用屠杀者·翔作战，没有时间限制。清光敌人后继续剧情，屋顶的黑白鸭坐盆是本作的存档点。

⬇

来到医院2F，前往北侧的电源室，以“动”之言弹命中红色的电源盘，开启电源后方能在货架上发现【笔记碎片】。

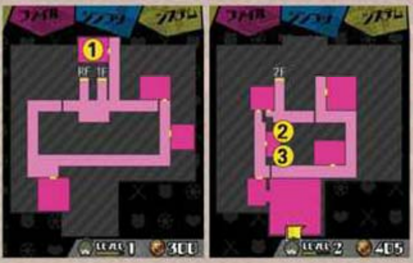
⬇

穿过闸门前往1F，东侧区域由于消防门的阻挡目前无法前往。西北小房间的礼盒中可以得到“坏”之言弹补给，西侧的诊断室（DIAGNOSIS ROOM）则有【漫画/书籍】和【笔记碎片】的收集。

⬇

◆游戏机解谜

进入西南的监控室，用“动”之言弹启动游戏机。利用黑白熊们的视野盲点，从南侧绕至西侧，最终到达大门处离开医院。



标号	收集类型	名称
1	笔记碎片	よくない何かが起こっている……
2	漫画/书籍	ビリー・ミリガン・ロワイヤル
3	笔记碎片	あの事件再发？塔和を袭う暴徒

离开医院时北侧有2头黑白熊正在杀戮，它们身边的尸体上有【笔记碎片】的收集。

⬇

前进不远以“动”之言弹命中挡路的车辆，使其移动。西南角的礼盒中有“坏”之言弹补给。

⬇

途中的黑白熊小孩无须理会，只要小心转角处潜伏的黑白熊。绕

到断裂的道路对面时还有【漫画/书籍】的收集。

推开提示“工事中”的大门，在建筑工地处双人协力爬上黄色的集装箱，这里会出现新敌人“炸弹黑白熊”。

离开工地时以“动”之言弹移开非必经之路上的车辆，可以在角落找到【强化技能】。随后进入旅馆内部。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	魔物の杀し方、寄り抜き杰作选①
②	漫画/书籍	杀さない权利
③	强化技能	期待の肉体

在旅馆1F大厅首次看到黑白熊扭蛋机，以“动”之言弹攻击会掉落补给道具，但每台只能用1次。

双人协力爬上断裂的楼梯，到达2F，在电话处触发剧情。

沿着长廊前进，左右共有3间可以进入的房间，分别可以找到2本【漫画/书籍】和1份【笔记碎片】。打开地上的一个红色礼盒时，还会有黑白熊破窗而入。

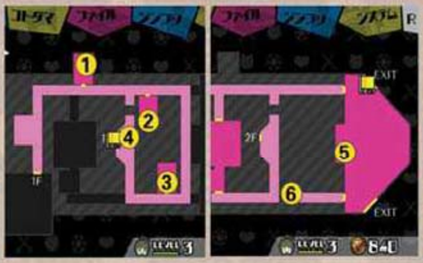
在电梯前发现【通缉名单】，并乘坐电梯返回1F。

◆游戏机解谜

在西侧的小接待室启动游戏机。趁炸弹黑白熊走到普通黑白熊中间时将其打爆，便可一举消灭从而继续通行。

◆挑战书解谜

到达东侧的大厅后需要解开黑白熊小孩的谜题才能离开。先启动房间内的游戏机（旁边有【笔记碎片】的收集），看到的图案是英文“hELL”，但根据提示要将其反过来看，故得到的密码是“7734”。



标号	收集类型	名称
①	漫画/书籍	止まらない男
②	笔记碎片	塔和シティの成り立ち
③	漫画/书籍	あの子の中の爆弹1
④	通缉名单	タカアキックス（石丸高秋）
⑤	笔记碎片	塔和グル－プの技术力の威光
⑥	强化技能	一夜渍け（注：之后才能获得）

返回大街上先往东南走，以“动”之言弹启动车辆，便能将前面的3头黑白熊一网打尽。

走上天桥后先往三个黑白熊小孩的方向走，楼梯下的集装箱边有【强化技能】。

从天桥西侧的楼梯下去，靠近跨海大桥时触发剧情。跑到尽头后大桥因爆炸开始发生崩塌，需要在限定时间内返回之前的街道。遇到大批黑白熊挡路时攻击炸弹黑白熊便可炸开通路。

剧情过后先180度转身，断桥边有【笔记碎片】的收集。而从旅馆东南的大门进入，在房间尽头的土堆下可以回收先前拿不到的【强化技能】“一夜渍け”（注意离开时有黑白熊偷袭）。

回到大街上向北侧前进，在这里会看到黑白熊小孩开设的商店，可以购买修辞弹或强化剪刀。

前进不远遭遇新敌人警报黑白熊。消灭敌人后北侧派出所（KOBAN）的桌子上有【笔记碎片】。

◆游戏机解谜

进入房间得到新的言弹“踊”。启动游戏机，用“踊”之言弹命中警报黑白熊，等周围的敌人都被吸引过去后，再以“动”之言弹攻击车辆一并解决。

向东北走，在存档点附近有【漫画/书籍】。到达地铁站入口发现闸门关闭着，调查边上的尸体得到钥匙，但很快就被黑白熊小孩偷走。

追着小孩爬上集装箱，在黑白熊扭蛋机边的废墟下能发现【袜子画册】。

◆游戏机解谜

进入建筑工地启动游戏机。先以“踊”之言弹攻击警报黑白熊，再打倒炸弹黑白熊便能将敌人一网打尽。从现场找到的挑战书得知小孩已前往医院。

推门离开，用炸弹黑白熊炸开挡路的集装箱。这里会看到指路飞碟，以“动”之言弹命中它就会指明前进的方向。

医院门口聚集着不少敌人，不妨直接换出屠杀者·翔将它们快速清掉。



标号	收集类型	名称
①	强化技能	电力アップ
②	笔记碎片	桥から逃げられるはずだ
③	笔记碎片	最も影响のあるグル－プ企业
④	漫画/书籍	龙卷战队マワルンジャ－
⑤	袜子画册	くつしたソックスちゃん【1】

又回到了医院内部，在大厅北侧的书架上有【袜子画册】。1F先前挡路的防火门会开启，沿着南侧走廊追赶小孩的同时，左手边的诊断室里有【笔记碎片】。

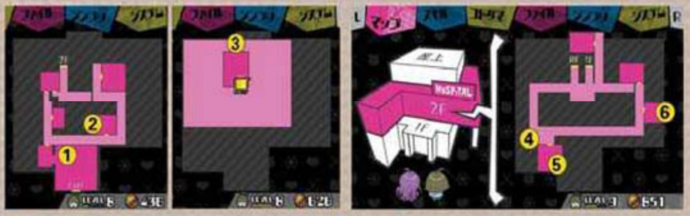
进入1F东北的手术室遇到新敌人废品黑白熊，将其消灭房间的大门才会开启。

从西北的楼梯追上2F，此时可以先前往屋顶，击倒4只炸弹黑白熊后在北侧找到【通缉名单】。

回到2F，在西南角的尸体边找到【笔记碎片】，病房（SICK ROOM）内的桌子上有【强化技能】，走廊东侧的豪华病房内则有【漫画/书籍】。

◆挑战书解谜

进入东北角的院长室（DIRECTOR ROOM），接受黑白熊小孩的挑战书。先从礼盒中拿到新的言弹“观”。根据保险箱上的提示“眉毛、头发、胡子、眼镜”，切换“观”之言弹对着墙上的4张照片，按照提示里的顺序调查照片，姓名里的汉字就是密码。输入“2413”拿回钥匙。



标号	收集类型	名称
①	袜子画册	くつしたソックスちゃん【2】
②	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟1亿箇条①

标号	收集类型	名称
③	通缉名单	ゴンタケルス（雪丸竹道）
④	笔记碎片	モノクマに脚を潰された
⑤	强化技能	目觉めた女子力
⑥	漫画/书籍	清纯家族交友



接下来要原路返回地铁站入口，由于得到了“观”之言弹，现在可以去搜寻地图中的【隐藏小孩】（具体位置参考图示）。

↓

在飞碟下方会有黑白熊冲出来，同时也为玩家开通了捷径。

↓

◆游戏机解谜

进入北侧房间启动游戏机。先以“动”之言弹移开汽车，再以“踊”之言弹命中警报黑白熊吸引敌人，最后击倒炸弹黑白熊清场。在本区域的尸体边还有【笔记碎片】。

↓

利用炸弹黑白熊炸开集装箱，以钥匙开启地铁站的闸门，进入其中后就将迎来首场 BOSS 战。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“勇者”大门大（医院门边的废墟）
②	笔记碎片	大门の手记
③	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（汽车正面的引擎盖）
④	隐藏小孩	“战士”空木言子（裂缝处的废墟）
⑤	隐藏小孩	“贤者”新月渚（下层的沙砾堆）
⑥	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（地铁站入口边）

BOSS 战·勇者

机器人的弱点是胸口的黑白熊徽章区域，平时它会以左手挡住弱点，建议专心躲避对方的招式。BOSS 旋转攻击的范围较大，一定要提前移动，在其发招前左手会挥舞一下，可以抓住瞬间攻击其弱点。如果是对瞄准信心不足的玩家，不妨等机器人右手的钻头插入地面、陷入硬直状态后再展开反击。注意当大门大喊出“必杀”后，机器人会举起双手直奔过来，此时以“坏”之言弹连续命中其弱点才能中断攻击动作，并使其陷入眩晕状态，否则必定被打翻在地。屠杀者·翔可以无视防御直接攻击弱点。来往几个回合、把徽章打碎，弱点呈红色时就表明 BOSS 的 HP 已经所剩无几。获胜后原路返回，本章结束。

“优”评价奖励：强化技能“采集家”。



CHAPTER 2 革命学区のおとぎばなし

穿过检票口后向南到达下一层，西侧道路尽头可发现【隐藏小孩】，往东走不远在尸体边还有【笔记碎片】。

↓

继续一路向东，无路可走时进入地铁车厢（尽头的废墟可发现【通缉名单】）。在 3 个卖萌的炸弹黑白熊过后，新敌人防御黑白熊登场。此时不用跟它们周旋，继续向东穿过车厢即可。

↓

发生坍塌后需要在限制时间内沿原路返回，操作强制切换到屠杀者·翔（不用考虑电力消耗）。遇到黑白熊小孩挡路时，得先把当前场景的敌人清掉。

↓

剧情过后回到地面，却发现大量黑白熊在跳广场舞。返回地下得到新的言弹“喷”，这下便能喷飞防御型黑白熊的盾牌、再对它造成伤害了，随后穿过西侧的检票口离开。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“勇者”大门大（尸体附近的柱子）
②	笔记碎片	16 岁なのに死にたくない
③	通缉名单	カノンドス（仲岛花音）



刚来到地下商店街区域有两波黑白熊小孩围着尸体，捡起地上的空礼盒会引出 3 头黑白熊。直行向西走到尽头则有【笔记碎片】。

↓

行进途中看到指路飞碟时，北侧的房间内可找到【漫画 / 书籍】。东侧的两个房间则都上着锁，暂时无法进去探索。

↓

◆游戏机解谜

进入东北的房间启动游戏机，绕到炸弹黑白熊身后，用“喷”之言弹将其轰飞到远处的 6 头黑白熊之中，以爆炸全部消灭。注意飞出的角度，太歪的话容易有漏网之鱼。

↓

靠近北侧的楼梯时触发剧情，一群黑白熊正在围殴着什么。被袭目标有 3 格体力，需要在耗尽前替其解围。

↓

向西走调查大门发现也被锁着，白熊会从通风管钻入替玩家开门。建议先返回东侧，回收先前两个上锁房间内的【强化技能】和【通缉名单】。

↓

返回白熊最初打开的大门处，在北侧通道朝南的闸门间隙中可以发现【隐藏小孩】。

↓

◆游戏机解谜

进入西北房间启动游戏机，解谜方针跟先前类似，同样是以“喷”之言弹吹飞炸弹黑白熊，只不过需要在防御黑白熊背朝着内侧时发动，否则其盾牌会抵御住爆炸。

↓

继续向南，在指路飞碟东侧的小房间内有【笔记碎片】。在本区域西南角再度遭遇废品黑白熊，不想跟它纠缠的话可以直接开门离开。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟 1 亿箇条②
②	漫画 / 书籍	落ち込む技术
③	强化技能	レイズ
④	通缉名单	ユ-タックス（朝日奈悠太）
⑤	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（闸门后的墙上）
⑥	笔记碎片	ひと思いに自死を选びたい

到达下水道区域后爬上扶梯，随后要在白熊扳动转盘、搭设桥梁期间保护它，只能在对岸进行远程攻击，附近也会自动掉落“坏”之言弹的补给。

↓

过桥并爬下扶梯后，让白熊进入拐角处的通风管道，可以发现【笔记碎片】，同类的收集还有②处的【强化技能】。

↓

在桥上遇敌时用“喷”之言弹可以直接把它们打落水，但这样只有经验，不会掉落道具或徽章。

↓

最东侧的通风管就不要调查了，里面没有东西且会惹来黑白熊。从存档点处向北走到尽头有【笔记碎片】的收集。

↓

爬上扶梯后又要靠白熊到对面搭桥，防守战时水上的圆盘处会出现炸弹黑白熊，需看准时机把它喷到对岸，炸倒防御、废品黑白熊可以节约子弹。

↓

◆游戏机解谜

到达南侧区域启动游戏机，解

谜步骤是当警报黑白熊走到悬崖边时以“踊”之言弹攻击，等废品黑白熊靠近后，再以“喷”之言弹把它们一起打落。这里还有一个【笔记碎片】不要错过。

◆挑战书解谜

爬下扶梯后先往指路飞碟所示的反方向走，在这里接受黑白熊小孩的挑战书。题面看似是“能干的小孩‘枪手’打坏了10个盘子，请问盘子变成了几个？”但由于日语的“铳”跟“十”发音相同，“割”有“打坏”或“除法”的意思，故10÷10=1。4个通风管从左到右依次表示A～D，让白熊爬入左起第三个通风管方能得到【袜子画册】。

爬上地图北侧的扶梯便能进入大人们的秘密基地，对岸的【漫画/书籍】目前无法拿到。





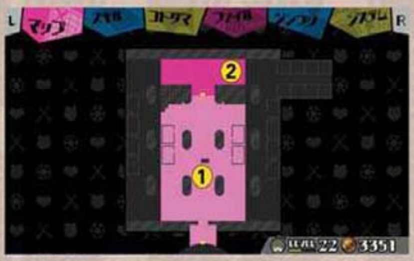
标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	デモンズハンティング
②	强化技能	暴力冲动
③	笔记碎片	绝对に食べたい春のスイ－ツ100
④	笔记碎片	お前に会えて本当によかつた
⑤	袜子画册	くつしたソックスちゃん【3】
⑥	漫画/书籍	きみとぼくの妹のシックス[略](注:之后才能获得)



地图正中央的卡车下有【笔记碎片】，西北的女性叶隐浩子处则可以交付之前找到的通缉名单。之后找白熊对话。

进入会议室后右侧有4个储物柜可供调查，都藏有收集要素，搜刮完毕后触发剧情。

离开会议室，留宿一晚。次日告别白熊，先到对面去回收先前拿不到的【漫画/书籍】《きみとぼくの妹のシックス[略]》，最后沿下水道区域西南的扶梯到达地面。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	杀戮ロボット・モノクマの谜
②	强化技能	连射技术
②	笔记碎片	大人の手记1
②	笔记碎片	大人の手记2
②	笔记碎片	牺牲者・行方不明者一览

刚到墓地区域背面就有一个【隐藏小孩】的收集。

在色彩缤纷的城区行进，河边的敌人都可以直接喷下去。但要注意自己别被炸弹引起的暴风炸到水中，这是即死的。炸弹黑白熊对面的木桥上还有【强化技能】。

在橱窗中有女性尸体的位置，边上的黑白熊纸板下有【笔记碎片】。

◆游戏机解谜

在游戏机区域首次出现全息装置，以“动”之言弹命中它会出现影像。利用这一特点启动隔壁房间的全息装置，吸引炸弹黑白熊靠近，然后将周围的敌人一网打尽。爬上楼梯还有【漫画/书籍】可供收集。

在有4个黑白熊小孩对着橱窗的位置（远处有3头黑白熊排成一列），转向河面可以发现【隐藏小孩】。

◆游戏机解谜

进入东南的房间启动游戏机，还是先用全息装置吸引炸弹黑白熊，再以“喷”之言弹将其吹飞到对面，炸死3只防御黑白熊。推门离开时在左侧的空橱窗中还有【笔记碎片】。

经过存档点后触发剧情，被大量黑白熊包围。此处可以利用警报黑白熊的站位，以“踊”之言弹命中它，配合“动”之言弹启动车辆、或炸弹黑白熊的自爆特点一口气解决敌人。获胜后进入高塔。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“战士”空木言子（KEEP OUT警戒带上方）
②	强化技能	精密射击
③	笔记碎片	魔物の杀し方、选り拔き杰作选②
④	漫画/书籍	あの子の中の爆弹2
⑤	隐藏小孩	“贤者”新月渚（河面上空）
⑥	笔记碎片	烟蛇太郎の手记

高塔内每一层都有大量的收集要素，注意配合地图标识回收，这里就不逐一指明了。标号⑤的【笔记碎片】要等3F的剧情结束后才会出现。

调查1F的电梯发现无法运作，靠近楼梯时出现新敌人滚球黑白熊。建议先跑上楼梯，利用高低差导致其远程攻击无法命中，再慢慢收拾它。

◆游戏机解谜

进入2F南侧的房间启动游戏机，注意观察黑白熊的朝向，不要被它们发现。慢慢绕到滚球黑白熊后面，用“喷”之言弹攻击它，就能像打保龄球一样把沿途的敌人全部撞飞。

推开服装店的大门，用“喷”之言弹解决敌人后协力爬上断壁，先往右侧的道路走到尽头回收礼盒（绿色的会引来黑白熊）。

在3F用喷飞滚球黑白熊的方式清场。通过狭长的天桥时会被防御黑白熊前后夹击，迅速用“喷”之言弹开路，否则有可能被打落。

◆挑战书解谜

进入西北的房间接受黑白熊小孩的挑战书，提示只有一把钥匙是真的。用“观”之言弹观察墙壁，有箭头穿过三个救生圈的图案。在场景中有很多救生圈，但只有一处能实现一条直线穿过3个，在后面的就是真钥匙。

登上楼梯触发剧情，与幸存者一同返回1F，记得回收新出现的【笔记碎片】“迭りによって塔和シティが”。在电梯处等待破解时会被3只废品黑白熊围攻，直接用屠杀者・翔配合必杀技秒杀吧。

电梯开门后新敌人野兽黑白熊登场，将它们击倒并搭乘电梯就将迎来BOSS战。







标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	ここがイヤだよ、魔物ちゃん
②	通缉名单	ヒロノザウルス(叶隐浩子)
③	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记①
④	笔记碎片	塔和タワ－へようこそ
⑤	笔记碎片	迭りによって塔和シティが
⑥	袜子画册	くつしたソックスちゃん【4】
⑦	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记②

标号	收集类型	名称
⑧	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（黑白熊雕像的后脑勺）
⑨	笔记碎片	塔和十九一について
⑩	强化技能	节电上手
⑪	漫画/书籍	灵能探偵ネコビと龙宫の遣い
⑫	通缉名单	アヤカネゴン(羽山あやか)
⑬	笔记碎片	コドモの乐园 鉄の掟1亿箇条 前文
⑭	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记③

BOSS战·僧侣



情况下无法击中，战斗的要点是以“喷”之言弹攻击落在地上的圆形炸弹（但注意不要靠得太近），把BOSS炸倒后就能攻击它的

机器人的攻击方式有三种：①飞向空中朝正前方发动突进，看到其升空就要横向移动；②双手发射两枚有一定跟踪性能的飞弹，追尾性很低，积极移动就不难回避；③向上方发射两枚圆形炸弹，落地后一定时间爆炸，爆炸前会泛红光。由于BOSS的弱点在头顶，一般

弱点了。反复几个回合弱点变红后，BOSS会同时发动后两招，圆形炸弹也增加到4枚，反倒更利于玩家的进攻。获胜后搭乘电梯前往塔顶展望台，本章结束。

“优”评价奖励：强化技能“注目の肉体”。

CHAPTER 3 少女战线异状あり

一开始展望台会陷入一片黑暗，地图也无法显示。先向前方的亮光处走，触发剧情后得到荧光棒，利用“观”之言弹追寻着小孩的脚印前进。

↓

在看到一个倒下的黑白熊像处往左走，植物边有【隐藏小孩】“勇者”大门大。

↓

在黑白熊从黑暗中突然现身时，敌人后方有【通缉名单】“ネコネコマル(グランボアシエリ)”。

↓

继续追寻脚印，在地上有一个黑白熊图案处还会遭遇两名敌人，附近的尸体边可找到【袜子画册】“くつしたソックスちゃん【5】”。最后沿着脚印靠近小孩、触发剧情。

↓

爆炸后场景稍微变亮了一些，不过依旧没有地图。这里会不断刷出爆炸黑白熊，在透光的墙壁边击倒它能炸出通路。扭蛋机墙壁后的柜台上还有【笔记碎片】“コドモの乐园 铁の掟1亿箇条③”。

↓

来到外侧先往左走，可以找到【强化技能】“精密射击改”，往右走则是存档点和通往下层的扶梯。

◆挑战书解谜

终于回到2F，以“动”之言弹命中房间内的红色电源板，令照明恢复。挑战书提示“黑暗中有光明”，先返回隔壁的房间调查“！”号提示的开关关闭电灯，墙壁裂缝透过的光线显示数字“251907”，但密码只有4位数。回到电源的房间以“观”之言弹照射墙壁裂缝，会看到两个方形印迹，其所在位置的数字需要删掉，因此最后的密码为“2197”。

↓

走出闸门，正面的半空中有【隐藏小孩】。往前走先以“踊”之言弹命中滚球黑白熊，它们会缩回四肢，再以“喷”之言弹打飞。拐角处正在杀戮的黑白熊旁的尸体上还有【笔记碎片】。

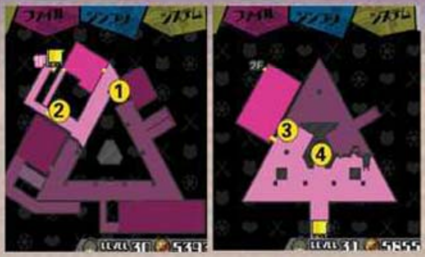
↓

◆挑战书解谜/游戏机解谜

下到1F又接到挑战书，主题是捉迷藏。首先启动游戏机观察野兽黑白熊的移动规律，场景中有4个“铁娘子”刑具，越是靠近发声源、画面中央的圆圈颜色越深（白→黄→蓝→紫）。唱歌的小孩位于右上角的刑具里，调查后令歌声停止，野兽黑白熊会全部进入过热状态，一枪就能解决。

↓

大厅聚集着不少敌人，推荐以“打保龄球”的方式节省子弹。收集到【漫画/书籍】和【笔记碎片】就可以从正门离开。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“僧侣”烟蛇太郎（裂缝的上方）
②	笔记碎片	塔和タワ－从业员の手记④
③	漫画/书籍	いきたくないゆうれい
④	笔记碎片	决して死ぬ译にはいかない

走出高塔，两侧的警车上分别有【通缉名单】和【强化技能】。直走消灭炸弹黑白熊后，在它右手边的木台上还有【隐藏小孩】。

↓

◆挑战书解谜/游戏机解谜

进入房间又到了挑战书的环节，连续三个房间都要启动游戏机来逐一突破，以下是解谜方法：

①以“动”之言弹命中北侧的全息装置，吸引来炸弹黑白熊后再击倒。

②启动全息装置吸引警报黑白熊，再以“踊”之言弹命中它，最后启动车辆统统撞飞。

③以“坏”之言弹击倒中央的炸弹黑白熊，它的自爆会吹飞左右两个从而引起连锁反应。另外，游戏机所在房间的尸体旁还有【笔记碎片】。

↓

通过三个房间后从黑白熊小孩手中得到新言弹“痹”，扭蛋机边上能找到【漫画/书籍】，在一幅公主和勇者的版画处还有【隐藏小孩】。

↓

出门先往指路飞碟的反方向走，回收【袜子画册】。街上三个一组的黑白熊都可以用“痹”之言弹一网打尽，站在水上的防御黑白熊更是倒了大霉。

↓

◆游戏机解谜

进入小房间启动游戏机。触发南侧的全息装置，再以“痹”之言弹命中走过来的黑白熊，就能依靠水的导电性能清场。

↓

出门后先过桥，对面有【强化技能】。捡起后身后会跳下5个摆造型的敌人和1只炸弹黑白熊，该怎么做就不用多说了。

↓

进入墓地后需要消灭废品黑白熊，沿途的墓碑上还有2份【笔记碎片】。



标号	收集类型	名称
①	通缉名单	タイチンチン（不二咲太市）
②	强化技能	溢れる女子力
③	隐藏小孩	“战士”空木言子（存档点对面的木台）
④	笔记碎片	最爱の息子
④	漫画/书籍	御曹司と结ばれる为の15の法则
④	隐藏小孩	“贤者”新月渚（版画的贤者位置）
⑤	袜子画册	くつしたソックスちゃん【6】
⑥	强化技能	发掘家
⑦	笔记碎片	未来机关とか言って
⑧	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选③

下水道区域有2个收集要素可供回收，进入秘密基地后还有5个收集要素，具体都请参看图示。

↓

现阶段无法向叶隐转交通缉名单，直接进入会议室。剧情过后大批黑白熊袭来，需要保护在场的大人们。由于目标的站位分散，靠屠杀者·翔赶场效率不高，还是建议守在一个NPC身边并尽量替远处的目标解围。

↓

大段的剧情过后是一个福利向的迷你游戏，方向键选定袭来的触手并按○键、或是直接点击触摸屏都能击退，右摇杆或划动屏幕可上下移动镜头。在开发槽涨满前保护好小丸即可，小游戏失败也是会Game Over的。

↓

镜头转到屠杀者·翔方面后，要在限定时间内击倒挡路的敌人（变身没有时限），向前方的车厢移动。优先击倒滚球黑白熊这类会波及其他敌人的目标，对付废品黑白熊和野兽黑白熊不妨积极使用必

杀技。

↓

到达车头位置要与空木言子交手，虽然屠杀者·翔本身没有血量，但被她的假牙枪命中会陷入一段时间的硬直。以 × 键的回避靠近目标，再用 L+ △的单体必杀展开攻击，把她打跑三次即可救下小丸。

↓

剧情结束后先去倒下挡路的沙发处回收【笔记碎片】“空木言子の手记”，再打开红色的大门进入 BOSS 战。





标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	未来机关の武器
②	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（秘密基地入口扶梯对面）
③	笔记碎片	塔和グル－プの行った事前活动一览
④	笔记碎片	“あの事件”は未来机关の自作自演
⑤	漫画 / 书籍	アイスクリ－ムを上手に积む修行
⑥	笔记碎片	希望ケ峰学园付属小学校とは
⑦	强化技能	日々の努力

BOSS 战·战士

手持巨斧的机器人是典型的近战型，斧头攻击非常单调，而且会插入地面陷入较长时间的硬直。由于初期看不到 BOSS 的弱点位置，先与它周旋一下，等场景中出现黑白熊时，自己先跑到没有水的高地，再以“痹”之言弹命中杂兵，这样能连带把飞在空中的 BOSS 电晕，露出胸口的弱点，就可以用“坏”之言弹痛击了。BOSS 旋转斧头后的三连砸攻击距离较长，若没有信心躲过时建议切换屠杀者·翔挡刀；原地旋转的招式范围颇大，但收招后自己会陷入眩晕状态。杂兵会掉落不少补给，待机器人的弱点变红后就离胜利不远了。

“优”评价奖励：强化技能“リレイズ”。



CHAPTER 4 これが、わたし达の生きる道

先不急着去追新月渚，回头跑到西南角的墙边有【隐藏小孩】，扭蛋机边的货车下还有【笔记碎片】。

↓

跑到转角处遭到黑白熊的包围，需要保护 NPC。利用警报黑白熊的特性聚集敌人，再以汽车或“痹”之言弹一并干掉。

↓

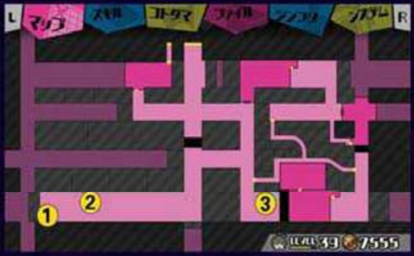
向东北前进不远会有炸弹黑白熊从屋顶投掷炸弹，根据对方的站位优先干掉屋顶上的引起连锁爆炸，跳到楼下的可以稍后解决。东南角的车下还藏有【漫画 / 书籍】。

↓

继续向西北走，在路口遭遇滚球黑白熊的袭击，要快速切换“踊”和“喷”之言弹来御敌，找准角度也能撞翻从后面车上跳下的防御黑白熊和废品黑白熊（注意不要撞到 NPC，会一击死导致 Game Over）。

↓

获胜后向北触发剧情，穿过鸟居到达没有地图的神社区域。入口左侧有【笔记碎片】“子供は街の地理に详しい”，爬上一层台阶后转身 180 度，在鸟居的背面有【隐藏小孩】“僧侣”烟蛇太郎。推开神社大门便会进入 BOSS 战。



标号	收集类型	名称
①	隐藏小孩	“勇者”大门大（废墟前的墙壁）
②	笔记碎片	夜の子供达について
③	漫画 / 书籍	指挥者の 48 时间

BOSS 战·ジェノサイダー翔



此战的一个特点是受到攻击后衣服会先脱落（汗），等上下都只剩内衣后才会开始削减体力……屠杀者翔的动作跟玩家操作时没有太大区别，平时我方的攻击都无法命中，建议与其保持在中距离并以横向移动躲避。由于离得太远对方会发动旋转突进攻击，速度极快、很难避开，此役不妨利用秘密通道入口处侧下的装饰物卡位，让对方无法靠近、空耗电力。当右上角的电力槽消耗一定量后，BOSS 会跳到灯台上充电，此时给她一枪打断蓄力，就能阻止电力回复。如此反复等 3 条电力都消耗一空后，对方就会恢复腐川冬子的人格。

◆挑战书解谜

返回街区接到挑战书，主题为寻宝，地图上共有 8 个宝箱，提示为“看上去是 L 但写着 X 的宝箱里为真品”。用“观”之言弹可以看到宝箱上写的字母，此外 L、T、X 还暗喻街道的形状（X 为十字路口），因此放在 L 字路口的写着 X 的宝箱里是宝物，即⑤所标注的【强化技能】。

↓

◆游戏机解谜

进入西北的房间启动游戏机，先后触发左右两个全息装置，然后以“痹”之言弹攻击被吸引的黑白熊就能清场。进入北侧的区域有【强化技能】和大量徽章，不过绿色的礼盒会引来敌人。

↓

回到街区，在先前与屋顶炸弹黑白熊一战处触发剧情，得到新的言弹“燃”，而新出现的敌人毁灭黑白熊用“燃”之言弹连射的方式比较容易干掉。从这里往东南走还有一份【通缉名单】，要用“动”之言弹挪开车辆才能看到。

↓

穿过写着“ホルモン横町”的大门，在三岔路口处有【隐藏小孩】。虽然目的地在南侧，但为了收集这里先往北走。

↓

◆游戏机解谜

扭蛋机附近有【笔记碎片】。正北和东侧的区域都有游戏机，解谜方法如下：

北：先启动全息装置，等警报黑白熊靠近后推动车辆，再以“踊”之言弹命中警报黑白熊，确认所有敌人都在水域中时用“痹”之言弹攻击。这里的宝箱中可找到【强化技能】和徽章。

东：进入大门前，门外的窗边有【漫画 / 书籍】。本区有 3 只炸弹黑白熊会来回巡逻，单只走到左侧时先用“踊”之言弹定住它，等另两只走到最左侧后打爆跳舞的，这样形成连锁爆炸打倒 4 只毁灭黑白熊。北侧还有一份【通缉名单】。

↓

收集完毕后向东南区域前进，这里的一滩水迹正好配合“痹”之言弹解决 3 只废品黑白熊，边上的车辆下还有【笔记碎片】。

↓

◆游戏机解谜

启动游戏机，又要寻找躲藏起来唱歌的小孩，目标是最左列从上往下数第 2 个。由于野兽黑白熊很多，一定要看准行动规律再移动。



标号	收集类型	名称
①	强化技能	超勉强法
②	通缉名单	キモシツジックス（アロシャイス）
③	隐藏小孩	“战士”空木言子（路口南侧的大楼）
④	笔记碎片	“绝望”と“塔和”の冲突は近い？
⑤	强化技能	战斗技术
⑥	漫画 / 书籍	矶の香の消えぬ间に
⑦	通缉名单	マダフジルス（山田富士子）
⑧	笔记碎片	コロシアイ学园生活の生き残り



击倒它（需命中左眼的弱点）。

↓

剧情过后可以把通缉名单交给叶隐，与出口处的塔和灰慈对话便能离开。



标号	收集类型	名称
①	强化技能	二人の绊
②	笔记碎片	魔物の杀し方、选り抜き杰作选④
③	笔记碎片	コドモの乐园 铁の掟1亿箇条④

到达地铁站区域，剧情过后进入房间有【漫画 / 书籍】。原路返回、从礼盒中得到最后一种言弹“接”。以“接”之言弹命中对面的炸弹黑白熊，控制它走到墙壁的裂纹处再解除，最后将其打爆炸开通路。

↓

深入到地铁站下一层，初始位置前方长椅上的尸体边有【笔记碎片】，左侧的铁轨上则有【隐藏小孩】。北侧写着“0625”的车厢内有3名敌人，击倒后在沙发边发现【袜子画册】。

↓

要拿到⑤所示的【强化技能】需要以“接”之言弹控制边上的炸弹黑白熊往东南走，到达有涂鸦的木板处解除，然后绕到它身后将其击倒，炸开通路。

↓

◆游戏机解谜

进入地图中央区域启动游戏机，以“接”之言弹控制警报黑白熊走到涂鸦木板南侧，然后再控制炸弹黑白熊走到涂鸦木板北侧，以“踊”之言弹攻击警报黑白熊，最后一并炸翻。

↓

车厢中有不少毁灭黑白熊挡路，两节车厢之间的尸体上还有【笔记碎片】。西南的车厢外会不断刷出炸弹黑白熊，控制它可以更轻松地击倒车厢内的敌人，并拿取【笔记碎片】。

↓

◆游戏机解谜

到达西侧区域后启动游戏机，以“接”之言弹控制最右侧的炸弹黑白熊跑到左端“禁止通行”标识前的裂纹处，然后击倒“0625”车厢右侧的黑白熊形成连锁爆炸。最后靠近炸塌的铁轨触发剧情。





标号	收集类型	名称
①	漫画 / 书籍	あの子の中の爆弾3
②	笔记碎片	今まで本当にありがとう
③	袜子画册	“贤者”新月渚
④	笔记碎片	くつしたソックスちゃん【7】

标号	收集类型	名称
⑤	强化技能	速射技术改
⑥	笔记碎片	レジスタンスの大人の手记
⑦	笔记碎片	レオンお兄ちゃん

到达秘密工厂B1后前进不远便会触发警报，必须击倒高处的警报黑白熊，地面的敌人都会自爆。以后在探索时也要小心避开红外线，相关的收集皆请参看地图。

↓

西侧房间的地面上有一个红色的开关，踩上后会跑来敌人，以“接”之言弹命中并用它踩住机关即可继续前进。

↓

◆游戏机解谜

在东北房间启动游戏机，先控制最右侧的敌人踩上左边的红色机关（面朝墙壁），然后绕到滚球黑白熊身后以“喷”之言弹击飞。

↓

◆游戏机解谜

搭乘工业电梯前往B2，依旧是考验玩家的潜入技巧。东西两侧的房间都有游戏机，解谜步骤如下：

东：启动全息装置，吸引敌人过来后控制它走到红色机关东侧的水域（面朝墙壁），然后自己踩上机关并以“痹”之言弹攻击敌人。

西：控制中央形单影只的敌人踩上机关（面朝墙壁），再启动全息装置吸引炸弹黑白熊，最后喷飞滚球黑白熊。

↓

搭乘南侧的工业电梯。





标号	收集类型	名称
①	漫画 / 书籍	“あの事件”とはなんだったのか
②	笔记碎片	工场职员の手记
③	笔记碎片	塔和グループの规模
④	通缉名单	ギリヒトテイン（雾切不比等）
⑤	袜子画册	くつしたソックスちゃん【8】
⑥	漫画 / 书籍	彻底解明ジェノサイダー翔

下水道区域没有敌人，且三个收集要素都比较显眼，参照图法全部回收后再前往秘密基地。

↓

大量黑白熊再度袭击基地，需要像之前一样保护大人。由于障碍物很多、视野受阻，还有废品黑白熊等强力敌人登场，建议以保住车辆附近的两名NPC为目标就好。

↓

清场后协力爬上东北的黄色集装箱，跟着白熊跑到洞口，无奈地

B3的红外线不会旋转，但这也导致圆柱北侧的区域目前无法探索。

↓

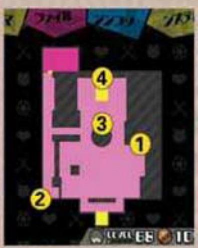
进入西北的管理室，调查电脑后房内共可找到三个线索——①密码是儿子的生日；②今年第3个土曜日是儿子的生日；③生日快乐！69[]8。其实墙上还挂着一个十二星座盘，“69”得横过来看，暗指巨蟹座（6月22日～7月22日），而某月的第三个星期六，日期的可能性范围是15～21日。因此推导出被血迹遮盖的数字是1，密码为0718（反复和灰慈对话也可以直接得到密码）。

↓

关闭红外线后搭乘北侧的工业电梯。

↓

到达B4后先不要急着出门，除了西北角的【笔记碎片】外，东南角3个扭蛋机之间是一条隐藏通路，里面同样可以找到【笔记碎片】（房间里的传送带上还有井上多乐、库乐乱入）。准备完毕后开门迎接BOSS战。





标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	制品开发书
②	强化技能	羡望の肉体
③	通缉名单	ドンコマル（苗木こまる）
④	隐藏小孩	“魔法使い”モナカ（旋转的大球前）
⑤	笔记碎片	新月渚の手记
⑥	笔记碎片	トロの手记

BOSS战·贤者

手持狙击枪的机器人是远程型，弱点在于左眼位置的黑白熊眼带（其实命中面部范围就可以）。初期先利用障碍物躲避对方的狙击，3发过后待其上弹的间隙果断冲出去，命中弱点可以将其打得坐在地上继续追击。BOSS受到一定伤害后会跳到台上向周围扫射，依旧躲在障碍物后即可。反复周旋几个回合，将面罩打破后，BOSS会跳到建筑物内、追加投掷手雷的攻击，由于爆炸的范围极大，要积极移动。反击的时机依旧是对方上弹时，BOSS临死前还会跳到场景中央投掷大量炸弹，要及时撤出危险距离。

"优"评价奖励：强化技能"破坏冲动"。



CHAPTER 5 绝对绝望少女

初始位置东侧的车站入口边有【通缉名单】，此时也是最后交付通缉名单给叶隐的时机，之后找到的需要等二周目时才能转交。

走上天桥后会遇到几只零星的黑白熊，天桥左手边可发现【隐藏小孩】。靠近塔和HILLS时，东侧还有【强化技能】，调查入口的钟台开启大门。



标号	收集类型	名称
①	通缉名单	ケンイチロウックス（ケンイチロウ）
②	隐藏小孩	"勇者"大门大（天桥西侧的空中）
③	强化技能	冒险家

进入塔和HILLS内部，正面楼梯上的大门被两架机器人挡住，先进入下层西侧的房间（门外的沙发旁有【笔记碎片】）。

◆游戏机解谜

启动游戏机，房间内大片区域都覆盖着积水，惟有北侧墙边有一小块干地，但这里的防御黑白熊会顺时针转向观察周围。先触发正南的全息装置吸引黑白熊，绕过它的背后到西南处隔着裂缝启动西侧的全息装置，趁转向黑白熊视野移开时跑到北侧墙后，在3头黑白熊身后命中东南的全息装置，然后返回中央、启动西北的全息装置吸引转向黑白熊，最后自己跑到干地上以"痹"之言弹攻击它。

爬上扶梯，房间内的床上有【强化技能】，拉下桌上的机关会令挡路的机器人移开。

◆游戏机解谜

返回大厅进入下层东侧的房间，启动游戏机后的解谜步骤为：先触发全息装置，回头以"接"之言弹控制普通黑白熊向北踩在机关上（面朝墙壁），自己再向南走并移开车辆，最后面朝北"喷"飞滚球黑白熊。清场后同样是爬上扶梯、拉下机关。

"战士"和"僧侣"机器人移开后就能调查钟台、进入大门，而两个机器人身下还会各出现一份【笔记碎片】。

◆游戏机解谜

北侧区域的构造与先前几乎一致，同样有挡路的机器人，需要拉动下层两个房间的机关，游戏机的解谜步骤如下：

西：跑到地图西侧，用"动"之言弹把左起第1、4、5辆汽车移开，留下最远端的一辆，待4头废品黑白熊排成一列时启动第6辆汽车一并撞飞。上层房间的地上有【笔记碎片】。

东：玩法与之前大不相同的房间，需要输入正确密码才能开启闸门。中央墙壁左侧提示的顺序是"防御黑白熊→镜子→警报黑白熊→炸弹黑白熊"，控制三只目标黑白熊分别能看到"三、四、八"，镜子表示的则是自己在监视器里看到的汉字"零"，因此密码是3048。上层房间的书堆中有【漫画/书籍】。

"勇者"和"贤者"机器人移动后，身下同样有2份【笔记碎片】。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	塔和ヒルズ改筑计画
②	强化技能	揺るぎない女子力
③	笔记碎片	娘のため
④	笔记碎片	产むんじゃなかつた
⑤	笔记碎片	につきちょ－
⑥	漫画/书籍	纽の青みの愈えぬ谷
⑦	笔记碎片	使えねえクソガキ
⑧	笔记碎片	被验者の变更を检讨

来到广阔的办公区时会受到黑白熊的突袭，不过数量很少，下层西侧的沙发上有【笔记碎片】。走到上层电梯前触发剧情。

剧情过后先往东侧走，进入休息室A（RESTING ROOM A）。这里左右各会出现3只炸弹黑白熊，要小心别因爆炸而跌落到深渊中。除了礼盒里的黑白熊徽章外，地上还有【强化技能】。

到达走廊时朝北侧的雕塑中间看，可以发现【隐藏小孩】。进入会长办公室（PRESIDENT OFFICE）触发剧情，回程时在东侧的房间会刷出新的敌人，还是要注意别被打落深渊。

先到上层西侧的休息室B回收【漫画/书籍】（捡起时门口便会刷出一波敌人），然后返回电梯处进行虹膜认证。



标号	收集类型	名称
①	笔记碎片	异物
②	强化技能	超レイズ
③	隐藏小孩	"僧侣"烟蛇太郎（东侧雕塑的中央）
④	漫画/书籍	安全结婚准备マニュアル

进入电梯后逐层向上共有5层可供探索，相关的收集要素就不逐一指明了，请参看地图进行回收。

第1层有小孩的歌声传来，黑暗中则有野兽黑白熊在游走，由于无法停止歌唱，在短兵相接时果断换出屠杀者·翔与它们正面对抗吧。

◆游戏机解谜

第2层游戏机的房间里要找到唱歌的小孩，其位于正东的刑具中，野兽黑白熊的行动方式有"短时间吼叫→短距离移动"和"长距离移动→长时间吼叫"两种，趁着它们对着中央长时间吼叫时快速跑过障碍物才不会被发现。

第3层行至东南的拷问室前会自动进入，剧情过后被2只废品黑白熊前后包围，不想打就直接登上楼梯吧。

到达第4层后先进入正中的作战会议室，击倒炸弹黑白熊能在东北炸出通路。用"接"操纵另一只靠近西北有纹章的石壁，如法炮制能炸开隐藏通路。

第5层西侧的铁门目前无法打开，先沿着中央的螺旋楼梯向上，搭乘电梯前往屋顶。

到达屋顶、走到地图中央时会突然杀出大量黑白熊，地面上的圆形积水和"痹"之言弹是克敌制胜的关键。面对最后一波毁灭黑白熊时，用"接"之言弹操纵废品黑白熊的杀敌效率很高（自己躲在电梯后即可）。

战斗结束后协力爬上黄色平台，进入巨大的飞空艇"Excalibur号"。



标号	收集类型	名称
①	漫画/书籍	ゆめみものども、もものののどもと
②	袜子画册	くつしたソックスちゃん【9】
③	强化技能	杀人冲动
④	漫画/书籍	面倒くさくなくなくない扫除术
⑤	隐藏小孩	“战士”空木言子（中央西侧的铁栏杆后）
⑥	袜子画册	くつしたソックスちゃん【10】
⑦	通缉名单	カメコックス（カメ子）
⑧	笔记碎片	昔话じゃな－い
⑨	笔记碎片	苗木诚クンについて
⑩	隐藏小孩	“贤者”新月渚（电梯背面的空中）



飞空艇中不会显示地图，收集方面千万不要有所遗漏。以有商店、存档点的区域为参照点（面朝楼梯）：①星型装饰物下方有【笔记碎片】“モナカの手记”；②往左走两条道路的尽头分别有【笔记碎片】“オレっちのせいで”和“ボクちんの发明”，分出的岔路中途有【隐藏小孩】“魔法使い”モナカ；③往右走两条道路的尽头分别有【笔记碎片】“1番哀しいこと”和“失望させる译にはいかない”，分出的岔路尽头有【漫画/书籍】《おとといの家族》。



↓

在商店处好好整备一番，走上楼梯迎接最后的BOSS战吧！三种颜色的门中，最高处的蓝色门才是正解。（线索是先前在第4层发现的隐藏房间前只有扶梯。）

BOSS战・魔法使い

机器人拥有先前4种BOSS的武器，因此会使用钻头、导弹、巨斧和狙击枪展开攻击，惟有狙击枪的扫射较难躲避。第一阶段先攻击BOSS身上关节处发光的球状物，推荐用射速快、子弹多的“燃”之言弹。光球全被打灭后机器人就会陷入硬直状态，我方得以攻击跳出来的黑熊。BOSS受到一定伤害后身边会出现菱形的炸弹，要攻击菱形上的黑白熊左眼图案才能击破。此战建议当机器人陷入硬直后就换出屠杀者・翔连续攻击，在黑熊爬回驾驶舱的瞬间用L+○键的全体攻击，可以再次把对方打入硬直状态，如此反复很快便能击倒。



获胜后选择是否破坏控制器时，选择“坏す”会导致Game Over，坚持选择“坏さない”才能继续剧情。直到最后一次两个选项都是“坏す”就可随意选了，控制腐川靠近小丸触发剧情。

BOSS战・ビッグバンモノクマ

真正的最终战开始，BOSS的左眼弱点会不断变换颜色，除了攻击方式会改变外，我方只有以对应颜色的言弹命中才能造成伤害。

蓝色：用权杖连续攻击，“DANGER”表示命中范围，横向跑开即可。“坏”之言弹有效。

黄色：地面出现大量电流，惟有黄圈范围是安全地带；“痺”之言弹有效。

浅蓝色：用权杖发射巨大的导弹，以“喷”之言弹打飞即可。

红色：跳到远处，开始助跑并冲撞平台，以“燃”之言弹连续命中弱点才能阻止。BOSS受到一定伤害后会改变套路，在跑过来前发射2枚导弹，同样要以“喷”之言弹弹回去。

当BOSS连续受创、头部倒在平台边时，就立刻切换屠杀者・翔跳上去展开连续攻击，并以单体必杀收尾。注意当BOSS的权杖发出七彩光芒时，用小丸是无法回避的此招的，换到屠杀者・翔可以免受伤害。掌握对方的套路后就能应对自如了，场景中的补给品也很多。最后会强制进入绝望时间，两次按键成功后，小丸与腐川合体发射“希望”之言弹，按下R键即可解决一切！

“优”评价奖励：强化技能“自家发电”。

通关以后

Ending过后储存通关存档（带☆号），读取时可选择继续游戏（つづきから）或是直接开某一章节进行游戏（章をえらぶ），小丸的等级、剪刀的强化程度、以及已获得的收集要素都会继承。“おまけ”中可花费黑白熊徽章购买动画（ムービー）、CG和BGM，“ゲームレコード”可供查阅当前的游戏记录。另外还会追加独立小说《绝对绝望叶隐》，供对剧情感兴趣的玩家们阅读。



奖杯攻略

奖杯总数	36	铜杯	21	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金路线

本作的奖杯难度很低，文字量相比正统作品也有所削减，即使剧情全看，整体耗时也不会很长。

由于不限难度，建议以“屠杀者模式”（ジェノサイダ－モ－ド）开始游戏，流程中注意不要错过任何收集，并以“优”评价过关。一周目的过程中不花费黑白熊徽章，足以解锁“365 日いつも万枚”奖杯。二周目以“绝望模式”（ゼツボウモ－ド）直接选择第 4 章，开场一连串的战斗以及游戏机解谜非常适合刷取徽章。攒足 13300 枚徽章后，先把屠杀者翔的剪刀升满，解锁“マキシマムジェノ”奖杯后读档，然后再继续积累徽章至 26378 枚，买齐所有的修辞弹、解锁“デコを极めしモノ”奖杯，这样可以省去不少时间。“击倒 1 千头熊”和“小丸满级”的相关奖杯在刷钱的过程中必定可以获得。

白金难度	2/10
白金所需时间	20 小时以内
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

全トロフィ－获得（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

プロロ－グクリア（铜杯）
取得条件：通过序章

第 1 章クリア（铜杯）
取得条件：通过第 1 章

第 2 章クリア（铜杯）
取得条件：通过第 2 章

第 3 章クリア（铜杯）
取得条件：通过第 3 章

第 4 章クリア（铜杯）
取得条件：通过第 4 章

第 5 章クリア（铜杯）
取得条件：通过第 5 章

全章クリア（铜杯）
取得条件：通过全部章节

レッツ！モノックマン！（铜杯）
取得条件：初次启动游戏机 MONOC-MAN

绝对绝望（铜杯）
取得条件：通过大桥崩坏事件

シロクマ救助队（铜杯）
取得条件：帮白熊解围

大人基地防卫军（铜杯）
取得条件：通过秘密基地防卫战

触手危机一发（铜杯）
取得条件：通过触手游戏

女の战い（铜杯）
取得条件：通过小丸 VS 屠杀者之战
奖杯说明：以上皆为流程奖杯，一周目通关的过程中可以拿到。

初モノクマ（铜杯）
取得条件：初次击破黑白熊

モノクマ狩人（铜杯）
取得条件：累积击倒 100 只黑白熊

モノサイダ－・クマ（铜杯）
取得条件：累积击倒 1000 只黑白熊
奖杯说明：游戏中无法查询杀敌数，不过在练级、刷黑白熊徽章的过程中自然会达成“千熊斩”。

バトルの铁人（铜杯）
取得条件：击倒全部种类的黑白熊
奖杯说明：即“系统解说”部分介绍的 8 种黑白熊，特殊的“白熊”和“黑熊”不包括在内。

一日一枚（铜杯）
取得条件：持有 100 枚黑白熊徽章

365 日いつも万枚（银杯）
取得条件：持有 10000 枚黑白熊徽章
奖杯说明：注意是“持有”而非“获得”，因此在攒够 1 万枚前不要乱花。刷钱时配合“レイズ”、“リレイズ”、“超レイズ”等技能可事半功倍。

マキシマムジェノ（银杯）
取得条件：将剪刀强化到最大限度

デコれよ少女（铜杯）
取得条件：获得一半的修辞弹

デコを极めしモノ（银杯）
取得条件：获得全部的修辞弹
奖杯说明：有 2 种修辞弹在通关后才会开放。

监禁からの成长（银杯）
取得条件：小丸的等级达到 20

成长は止まらない（金杯）
取得条件：小丸的等级达到最大
奖杯说明：最高等级为 99，平时注意装备“一夜渍け”、“日々の努力”、“超勉强法”等技能，在刷钱的过程中自然可以升满。

リストカクッタ－（铜杯）
取得条件：初次将通缉名单交给叶隐

ライセンス剥夺（银杯）
取得条件：将全部的通缉名单交给叶隐
奖杯说明：流程最后得到的通缉名单需要二周目才能交付，选择第 5 章一开场就可以与叶隐浩子对话。

カンサツ！カンサツ！（铜杯）
取得条件：初次发现隐藏的小孩

隐された希望？绝望？（金杯）
取得条件：发现全部的隐藏小孩

通信教育はじめました（铜杯）
取得条件：初次获得强化技能参考书

スキル女王（金杯）
取得条件：获得全部的强化技能参考书
奖杯说明：有 5 种强化技能参考书需以“优”评价过关才能获得。

文学への道（铜杯）
取得条件：初次获得书本，观看好感度事件

靴下そつくすちゃん（银杯）
取得条件：收集到全部的袜子画册

绝对物知り少女（金杯）
取得条件：收集到全部的情报文档

二人は希望（银杯）
取得条件：全部评价获得“良”以上

ベストパ－トナ－（金杯）
取得条件：全部评价获得“优”以上

《胧村正》DLC“元禄怪奇谭”全4弹详尽攻略



作为PSV移植版最具吸引力的要素，《胧村正》的4个DLC短剧本从2013年11月7日开始配信，直到2014年11月20日才全部放出，实在是让喜欢本作的玩家等得望眼欲穿。不过DLC的素质非常出众，“化猫篇”、“一揆篇”、“白蛇篇”、“鬼娘篇”都有不同的可操作角色和独特的个性系统，而且还能用这些新主角挑战正篇流程的所有魔窟和BOSS，每弹售价均为500日元、堪称厚道。下面就为各位带来“元禄怪奇谭”方方面面的介绍。每个DLC开篇的二维码是由胜负师和苍穹录制的“死狂”难度BOSS战视频攻略，希望能对读者们有所帮助。

文 苍穹　美编 Juxi

A·RPG	胧村正			需记忆卡
	朧村正			435MB
	Marvelous	2013年3月28日	日版	1人
	零售版：5122日元/下载版：3086日元	对应PSV TV		对应玩家年龄：12岁以上

共通系统

“元禄怪奇谭”的大部分系统与原作是基本一致的，下面先介绍4弹DLC共通的系统，基本操作、灵力槽、战斗评价等相比正篇部分没有变化的系统就不浪费篇幅赘述了，装饰品、料理效果等可以参看《PSV专辑》第6辑的相关内容。

锻炼强化

“锻炼强化”是DLC里取代正篇中妖刀锻冶的新系统，同样是以系谱图的形式呈现。想解锁系谱图上的特殊能力需要消耗一定量的生气或魂，前者在吃料理时自动得到，后者则靠击倒敌人或收集场景中散落的魂来积累。特殊能力分为两大类：“能力强化”类以圆形球状图标表示，有“力”和“技”两种字样，前者强化某形态的攻击力，后者则是掌握特殊技能，此类只要解锁就能立刻生效；“付与效果”类以护身符图标表示，图标上的字样为“效”，解锁后还需装备上才能发挥效果。锻炼系谱都分作三大支线，对应不同角色的形态或武器，前期资源较紧时，建议优先解锁实用的付与效果以及能衍生出后续分支的能力。



装备付与

主角可以装备三种护身符和一种装饰品，护身符在解锁“付与效果”类能力时自动得到，需要能力值满足一定的条件才能配备，否则即使解锁也无法装上；装饰品则在行商人处购买，或通过宝箱、击倒BOSS后获得，没有装备条件限制。需要注意的是，三个护身符槽从上到下分别对应不同的形态或武器，效果并非通用的。而装饰品则是对所有形态/武器都有效的，故如何搭配护身符和装饰品也是DLC里的一大重点。

第二结局

每弹DLC都有两种结局。在任意难度通关后，地图上的结界就会全部解除，玩家可以操纵DLC主角前往各地，挑战正篇流程里的BOSS和各个魔窟，再次去击倒序幕和第二幕的BOSS也能得到饰品。地图界面会显示各地BOSS和魔窟的挑战完成情况，祠堂的传送功能也会开启。当用DLC主角击倒鬼助、百姬流程中全部8幕的BOSS后，可以得到特殊的装备品“转变の导べ”，效果为当前装备的所有护身符效果上升。装备着该饰品再度挑战大诘BOSS战，获胜后就会迎来第二结局。



如果玩家购买并打完了全部4弹DLC，元禄怪奇谭的标题画面下还会追加“七宝招福”的选项——介绍在4弹DLC故事中出现的7件宝物，以及制作组的感谢语，还有一张七福神的插画。

本文对应游戏版本：1.07

津奈缶猫魔稿



▲第1弹DLC视频攻略（作者 胜负师）

个性系统

主角形态

第1弹DLC主角阿恋（お恋）的特性是能通过△键在人形、猫形和化身这三种形态间变换，对应屏幕上方的头梳、铃铛和魂魄图标，其中化身还分为猫妖和猫怪两种形态。当图标发光的情况下按△键，切换形态的同时能发动类似居合斩的全体攻击。不同形态下的操作有一些区别，下面逐一介绍。

人形（阿恋）



人形态擅长用利爪展开近身攻击，操作与鬼助和百姬一致，□键为基本攻击，连打按键最多能使出4下连续爪击。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）分别可以使出上段、下段和蓄力爪击。按住□键配合←/→能发动突进攻击，阿恋在初始状态最多进行3段连续突进，借助锻炼系统能把连续突进次数追加到5次。下面推荐几个实用连招。

地面□×3→立刻按↓+□：相比地面四连爪，把最后一下改为下段爪击的伤害更大，且出招、收招速度更快，适合对站位固定的敌人展开连续输出。

挑空攻击→空中突进→空中□×4：用空中突进（最多5次）对浮空的敌人造成连续伤害，由于空中相对安全，基本不用担心其他杂兵的骚扰，熟练掌握后能保证一套连死一个目标。

挑空攻击→空中突进→空中□×3→（停顿）→空中□×3：上一招的变种，同样是先用连续突进把敌人推到最高空，区别在于空中只攻击3下，稍加停顿是为了取消第四下硬直较大的爪击，然后继续用三连爪击持续输出。具体操作有一定难度，要求玩家在空中要贴紧目标，且停顿的时机要反复练习才能掌握。

按○键发动的奥义需要消耗一定灵力，发动过程中角色处于无敌状态。根据发动时的位置，奥义还分为地面和空中两种情况。

地面奥义：初期为向前方快速突进的同时发动爪击，攻击后自动翻滚改变面部朝向，在锻炼系统的辅助下可以追加到三次攻击，横向突进过后接续垂直方向的挑空爪击，最后身处半空中时发动双爪攻击。

空中奥义：持续一段时间的旋转攻击，旋转结束时自动在半空发动双爪攻击，利用摇杆能控制旋转的方向，在锻炼系统的强化下可以延长旋转的持续时间并扩大攻击范围。

猫形（三毛）

猫形态身体小巧、攻击速度更快，但近身爪击的攻击范围和威力都逊于人形态。猫形态的特点是可以利用○键展开远距离攻击。首先，单按一下○键会开始蓄力，身边有几团鬼火表明蓄力在第几阶段（最多3段），在蓄力过程中按□或×键取消蓄力，蓄力的阶段能够保留，再次按下○键则能继续蓄力。之后，连点两下○键就会发动鬼火攻击，不同的蓄力阶段下发动的招式有明显区别，而根据角色所处位置的不同，鬼火在地面和空中的发射情况也有所差异。



地面不蓄力：横向发射单发鬼火（不耗灵力）。

地面蓄力1段：横向发射多发鬼火。

地面蓄力2段：横向发射带有炸裂效果的扩散弹。

地面蓄力3段：召唤大量小猫展开范围攻击，有较长的无敌时间。

空中不蓄力：斜向下发射单发鬼火（不耗灵力）。

空中蓄力1段：斜向下发射多发鬼火。

空中蓄力2段：向全方位发射自动追击的追踪弹。

空中蓄力3段：斜向下发射鬼火，着地后变成火柱。



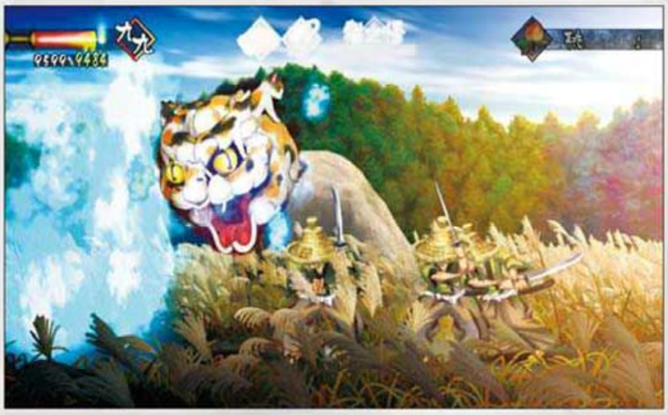
化身



魂魄图标的菱形外边即表示化身槽，其随着玩家攻击敌人、获得魂缓缓积累，当化身槽蓄满时，才能切换到化身状态。之后主角能以完全无敌的特殊形态展开进攻，倒计时结束后自动还原，锻炼系统能够延长化身的时间。而根据变身前所处的状态，化身也分为两种情况。

阿恋→猫妖：巨大的猫妖（化け猫）有些类似正篇百姬传第五幕的BOSS“鵺”，□键为横向爪击、○键为垂直旋转攻击，借助锻炼系统还能令旋转落地时发生范围型的冲击波。

三毛→猫怪：猫怪（猫之怪）其实就是由众多小猫抱团组成的猫头，□键为横向旋转攻击，○键为喷出火球、形成火柱，经锻炼系统强化后能令火柱数量增加。从猫怪形态还原时是化为众多小猫散开，但没有伤害判定。



流程攻略

序幕

路线：三河

BOSS·右近&左之助

拔刀技：收刀入鞘后向前方发动拔刀斩，如果收刀时带有闪光特效，之后的突进距离和攻击威力都大幅提升。普通版在原地防御即可，强化版有充足的时间跳起回避。

环形剑气：举刀过头往下劈砍，朝前方放出1～2个黄色的环形剑气，飞行轨迹呈弧线。威力不大，原地防御即可。

月牙剑气：举刀过头往下劈砍，朝前方放出一道月牙形剑气，飞行轨迹呈直线。可向前翻滚躲过或跳起回避。

合体技：爆斗气状态下发动，两人身上同时发出亮光并从画面中消失，1秒后向玩家所在位置发动V字型的交叉斩。在对方消失后利用二段跳和空中突进，保持滞空在屏幕正上方，那里是此招的死角。

首战面对两名武士，由于道具、装备、锻炼等系统皆未开启，只能凭基础操作来与其抗衡。对付持刀型敌人，先用连续的攻击砍断对方的刀才能破防、进而造成伤害。能发动△键全体攻击时不要吝惜，其能大幅提升断刀效率。不推荐用蓄力爪击来断刀，因为其硬直时间稍长。战斗时建议根据衣服颜色的区别认准一个砍，且尽量不要被夹在两人中间，免得腹背受敌。死狂难度下注意自己的灵力槽，对方的大部分攻击都可以防掉，而拔刀技直接按住□键能利用伤害取消判定化解。武士爆斗气后果断变身猫妖，用爪击很容易破防，并对其造成较大伤害。尽快击倒一个后，对付落单的武士就能轻松不少了。



二幕

路线：三河→远江→骏河→甲斐→武藏

BOSS·团三郎

此战相信让不少玩家大为头痛，狸猫团三郎能幻化成多种形态，攻击方式非常丰富，死狂难度下稍有不慎就满盘皆输。每次打退一个形态，狸猫的本体都会现身一次，如此反复。下面按照各形态分析打法。

·第一形态

女性飞头：上下颠倒着飞行的女性头颅“逆さ首”本身没有伤害判定，但她会不断放出蓝色鬼火，鬼火落地时还会腾起一条火柱，不过伤害判定范围比视觉可见范围低一些。

云中大鬼：藏身于黑云之中的“掴み鬼”时隐时现，现身时会用手抓住玩家，或是只探出头部从眼球发射出一圈紫红色的飞弹。



此阶段由于空中飞行的物体很多，场面会显得较为混乱。建议合理利用场景的宽度，把大量鬼火甩在身后，身边碍事的逆首或鬼火挥刀砍开。但需注意鬼火形成火柱后切勿靠近，否则灵力损失较大。移动时以空中突进为主，落地前也要按住□键，这样纵使碰到火柱也能靠伤害取消化解。玩家的注意力应集中在高空的黑云上，仔细观察就会发现，黑云并非左右对称的，边缘较高的一侧就是大鬼会现身的一侧，掌握此规律后能保证自己处在安全范围，大鬼一伸手就上去痛击。如果大鬼用眼部飞弹攻击，挥刀弹返即可造成巨大伤害。在死狂难度下被大鬼捉住是不会致死的，但期间不能被鬼火碰到。

·第二形态

巨首：身形巨大的“おとろし”只有下压一种攻击方式，虽然范围广、威力大，但由于速度较慢，用空中突进很好躲避。

尻目：有跳跃撞击、连续突进和发射飞弹三种招式，都是朝着屁股方向的，所以绕到它的头部位置展开攻击相对安全。在一只尻目被击杀后，另一只会巨大化（HP不满一条时补满），跳跃撞击落地时带冲击波效果，发射的弹幕也会更密集，对灵力槽的消耗极大。

此阶段建议优先干掉“おとろし”，省得它占据一大块地方影响我方走位，当它消失后就用空中连续突进向两侧回避，等其落地再继续上去追击。尻目初期的招式威胁相对较小，只要跳起躲开突进和撞击即可，飞弹可以挥刀砍掉。攻击两只尻目时注意均摊伤害，将两只的血量都减到最低，然后用△键的全体攻击可以同时解决，免得其巨大化后徒生事端。

·第三形态

飞头蛮·男：招式如下①头部巨大化后舌头攻击（判定向右）；②嘴部持续喷出火焰；③身体不断敲击狼牙棒，向地面制造冲击波。

飞头蛮·女：招式如下①头部巨大化后啃咬攻击（判定向左）；②嘴部持续喷出火焰。

战斗最难的阶段，两个飞头蛮空中、地面火力丰富，重叠在一起的攻势让人防不胜防。战斗的诀窍在于初期站位——当击退前一阶段的狸猫后，立刻移动到版面最右端，原地等待飞头蛮缓缓靠近并保持在这个区域迎敌。这样的好处是初期只有女性飞头蛮会飘过来，她的啃咬攻击打不到玩家，纵使男性飞头蛮也跟过来，只要不往左走，他的身体就不会发动冲击波攻击。如此一来玩家只需注意对方的空中招式，战斗压力大大降低。战前建议购入几个“勾玉”以补充灵力，面对对方喷火攻击时不好躲就用原地防御硬扛。飞头蛮的可攻击部位只有头部，目标虽小但很容易打出硬直，其被打浮空后要果断追击以增加伤害。击破一个后继续保持在这个位置迎敌，在没有地面冲击波的干扰下另一个就很好解决了。

·本体形态

爆炸：预兆是全身发光，爆炸的伤害不低，灵力不足时容易断刀。

变钟：自身处在牢固的铁钟内，钟外有一个小鬼，绕到背后攻击几下或是放置不管一会儿就能现出原形。当小鬼举起锤子时，玩家从正面攻击势必受到伤害。

金玉：巨大化的“金玉”攻击，看着吓人其实原地防御即可。

爆炎：跳到空中向下方投掷一排火炎，落地时带有爆炸效果。

面对被打回原型的狸猫同样不能轻敌，主要原因在于其行动飘忽，如果玩家放松警惕很容易导致前功尽弃。攻击时不要贪多，一旦狸猫发光或消失就立刻拉开间距，尽量躲开爆炸范围，其他招式凭借防御就能轻松应对了。

大詰め

路线：武藏→甲斐→骏河→远江→三河

BOSS·重松新左卫门

突进：平举剑后向前方发动长距离突进，收招时有较大硬直，爆斗气后会来回突进两次。看到其起手就立刻跳起并保持滞空。

小型电球：向后跳跃的同时往身前放出3个电球，直接挥刀砍掉即可。

三连斩：分为地面连斩和跳斩两种，第三下剑斩都伴随着月牙形剑气。

月型剑气：原地挥刀向斜上方和前方发出月牙形剑气，威力不大，可直接防御。

近身踢击：玩家近身后才会发动（断刀时也能用），且脚踢无法防御。猛攻中不注意的话容易被这招偷袭到，但可以凭借按住□键的伤害取消判定化解。

乱斩：举刀在身前并发光蓄力，之后向前方突进并发动大范围乱斩型攻击。可趁对方蓄力时移动到其身后。

大型剑气：举刀在身后并发光蓄力，之后发动大范围的剑气，若玩家在对方蓄力时移动到其身后，有时他的发招也会自动调整方向。蓄力时发白光的普通版可以跳到最高空并结合突进避过，蓄力时发红光的强化版判定范围为全屏，威力极大，切勿生扛，建议用地面奥义的无敌时间穿到剑气后。

残影分身：举剑过头原地转身，留下一个暗红色的残影，分身自行展开攻击一次后就会消失。

拔刀斩：收刀入鞘的同时发光，拔刀斩有大范围的判定，轨迹不好预判，建议提前拉开距离。

下落突刺：跃至高空后向地面突刺，落地时伴随着大范围的冲击波，威力极大，建议尽快拉开间距的同时保持滞空。

必杀技：征兆为屏幕变暗，BOSS会喊出"奥义"的语音。随后与分身一同下落突刺后再发动拔刀斩，或是一边做长距离突进一边乱斩。需尽快用连续突进拉开距离躲避。

此战相比正篇的雪之丞一役要难一些，重松招式繁多且不乏大威力的杀招。前期同样要猛攻破防，断刀后BOSS就发不出剑气了。在猛攻时需时刻注意对方的动作，避开一些耗灵力较多的招式，趁对方处于硬直状态时也能成功命中。战斗中尽量尝试用突进绕背攻击，这样也利于避开一些正面的招式，故不要把对方逼到版边。BOSS的血量削减后会先后招来两波杂兵（自己则躲到版边），武士能使用拔刀斩、剑气斩等，建议提前预留好全体攻击，杂兵一出现就立刻按△键断刀并秒杀，免得场面混乱。BOSS放出红色残影后建议拉开距离，否则同时面对两种招式不容易应对。把BOSS砍剩最后一条HP、对方爆斗气后就不会防御了，但攻势也异常猛烈，建议把化身槽留到这个阶段，并准备几个"勾玉"，与其展开对攻，争取尽快结束战斗。





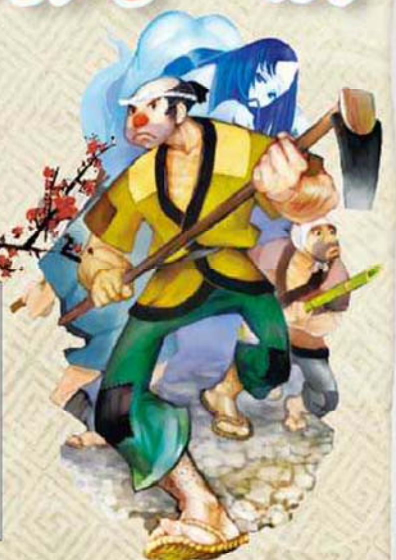
锻炼系谱

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
心得「智水」	付与效果	吸收给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	魂100	力3、体力3
攻+3·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+3	魂274	—
攻+4·化身	能力强化	化身的攻击力+4	魂263	—
攻+3·三毛	能力强化	三毛的攻击力+3	魂269	—
攻+4·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+4	魂302	—
攻+5·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+5	魂333	—
秘法「劫火」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气164、魂131	力4、体力4
攻+6·化身	能力强化	化身的攻击力+6	魂320	—
攻+5·化身	能力强化	化身的攻击力+5	魂290	—
化系ぎ其ノ壹	能力强化	化身状态的持续时间延长	生气660	—
心得「法眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气166、魂133	力6、体力6
攻+5·三毛	能力强化	三毛的攻击力+5	魂326	—
攻+4·三毛	能力强化	三毛的攻击力+4	魂296	—
魂保ち其ノ壹	能力强化	灵力的消耗量减少10%	生气1000	—
攻+7·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+7	魂368	—
攻+12·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+12	魂624	—
秘法「夜叉」	付与效果	低几率一击杀死敌人	生气184、魂147	力8、体力7
攻+8·化身	能力强化	化身的攻击力+8	魂353	—
秘法「破邪」	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气311、魂249	力11、体力10
攻+10·三毛	能力强化	三毛的攻击力+10	魂612	—
攻+6·三毛	能力强化	三毛的攻击力+6	魂361	—
鬼火炙り	能力强化	三毛的地上灵气扩散弹的弹数增加	生气1020	—
攻+18·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+18	魂836	—
爪研其ノ壹	能力强化	阿恋的地上奥义的连击次数增加1	生气2206	—
攻+16·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+16	魂722	—
攻+19·化身	能力强化	化身的攻击力+19	魂803	—
攻+17·化身	能力强化	化身的攻击力+17	魂693	—
攻+13·化身	能力强化	化身的攻击力+13	魂599	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气361、魂289	力14、体力14
攻+26·化身	能力强化	化身的攻击力+26	魂1076	—
攻+13·三毛	能力强化	三毛的攻击力+13	魂708	—
怨み节其ノ壹	能力强化	攻击力随着生命力的减少而上升，最大5%	生气2251	—
攻+15·三毛	能力强化	三毛的攻击力+15	魂819	—
秘法「成劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气418、魂334	力19、体力18
攻+23·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+23	魂1121	—
攻+21·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+21	魂968	—
旋毛风	能力强化	阿恋的空中奥义的攻击时间延长	生气2322	—
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气978、魂782	力45、体力43
秘法「幻化」	付与效果	奥义造成的伤害上升20%	生气804、魂643	力35、体力34
攻+23·化身	能力强化	化身的攻击力+23	魂929	—
杂し立て其ノ壹	能力强化	化身槽的积蓄速度上升	生气2274	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气1189、魂951	力56、体力53
猫に小判	能力强化	金钱获得量增加5%	生气2369	—
攻+18·三毛	能力强化	三毛的攻击力+18	魂949	—
攻+20·三毛	能力强化	三毛的攻击力+20	魂1099	—
心得「真知」	付与效果	吸收魂的时候灵力回复量上升	生气661、魂529	力26、体力26
更舐め	能力强化	吸收给战斗不能的敌人造成伤害的3%回复自己的生命力	生气3112	—
攻+26·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+26	魂1297	—
攻+29·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+29	魂1502	—
攻+31·化身	能力强化	化身的攻击力+31	魂1442	—
攻+28·化身	能力强化	化身的攻击力+28	魂1245	—
卷き落とし	能力强化	猫妖的旋转攻击着地时能发生冲击波	生气3048	—
攻+25·三毛	能力强化	三毛的攻击力+25	魂1472	—
攻+23·三毛	能力强化	三毛的攻击力+23	魂1271	—
寝込み疗治	能力强化	三毛状态下蹲时灵力徐徐回复	生气3175	—
攻+37·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+37	魂2752	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
魂保ち其ノ貳	能力强化	灵力的消耗量进一步减少10%	生气4991	—
攻+30·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+30	魂1739	—
秘法「空华」	付与效果	连续突进攻击的次数增加1	生气1445、魂1156	力68、体力65
化系ぎ其ノ貳	能力强化	化身状态的持续时间进一步延长	生气4889	—
攻+32·化身	能力强化	化身的攻击力+32	魂1669	—
攻+40·化身	能力强化	化身的攻击力+40	魂2642	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气1756、魂1405	力80、体力77
攻+28·三毛	能力强化	三毛的攻击力+28	魂1704	—
猫唤びの舞	能力强化	三毛召唤猫的数量增加	生气5093	—
攻+34·三毛	能力强化	三毛的攻击力+34	魂2697	—
极意「坏劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气2135、魂1708	力93、体力89
攻+50·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+50	魂4067	—
攻+44·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+44	魂3346	—
极意「降魔」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多大幅上升	生气3834、魂3067	力131、体力125
极意「华严」	付与效果	奥义造成的伤害上升30%	生气5665、魂4532	力154、体力147
攻+46·化身	能力强化	化身的攻击力+46	魂3212	—
极意「罗刹」	付与效果	高几率一击杀死敌人	生气3154、魂2523	力119、体力114
真髓「光明」	付与效果	吸收给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	生气4660、魂3728	力143、体力136
攻+41·三毛	能力强化	三毛的攻击力+41	魂3279	—
攻+48·三毛	能力强化	三毛的攻击力+48	魂3986	—
真髓「智慧」	付与效果	吸收魂的时候灵力回复量大幅上升	生气2595、魂2076	力106、体力101
爪研其ノ貳	能力强化	阿恋的地上奥义的连击次数再增加1	生气24267	—
攻+57·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+57	魂6337	—
攻+66·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+66	魂9957	—
杂し立て其ノ貳	能力强化	化身槽的积蓄速度进一步上升	生气23772	—
攻+53·化身	能力强化	化身的攻击力+53	魂3904	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+59·化身	能力强化	化身的攻击力+59	魂6084	—
攻+63·三毛	能力强化	三毛的攻击力+63	魂9758	—
攻+54·三毛	能力强化	三毛的攻击力+54	魂6210	—
火车送り	能力强化	三毛的空中灵气追踪弹的弹数增加	生气24762	—
极意「天花」	付与效果	连续突进攻击的次数增加2	生气6886、魂5509	力165、体力158
攻+72·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+72	魂15972	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气16648、魂13318	力196、体力188
极意「法剑」	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气13044、魂10435	力185、体力178
攻+68·化身	能力强化	化身的攻击力+68	魂9559	—
攻+74·化身	能力强化	化身的攻击力+74	魂15333	—
真髓「天眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气26154、魂20923	力206、体力197
攻+70·三毛	能力强化	三毛的攻击力+70	魂15653	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气8370、魂6696	力174、体力167
攻+77·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+77	魂51297	—
攻+73·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+73	魂26359	—
大风回し	能力强化	阿恋的空中奥义的攻击范围扩大	生气86007	—
攻+78·化身	能力强化	化身的攻击力+78	魂49245	—
攻+76·化身	能力强化	化身的攻击力+76	魂25305	—
鬼火地狱	能力强化	猫怪火球攻击的强化弹数增加	生气84252	—
怨み节其ノ貳	能力强化	攻击力随着生命力的减少而进一步上升，最大10%	生气87762	—
攻+72·三毛	能力强化	三毛的攻击力+72	魂25832	—
攻+77·三毛	能力强化	三毛的攻击力+77	魂50271	—
攻+86·お恋	能力强化	阿恋的攻击力+86	魂143351	—
攻+88·化身	能力强化	化身的攻击力+88	魂137617	—
攻+86·三毛	能力强化	三毛的攻击力+86	魂140484	—
秘奥「无动」	付与效果	在地上展开防御架构时不消耗灵力	生气35049、魂28039	力215、体力206

大根义民一揆



▲第2弹DLC视频攻略（作者 苍穹）

个性系统

主角武器

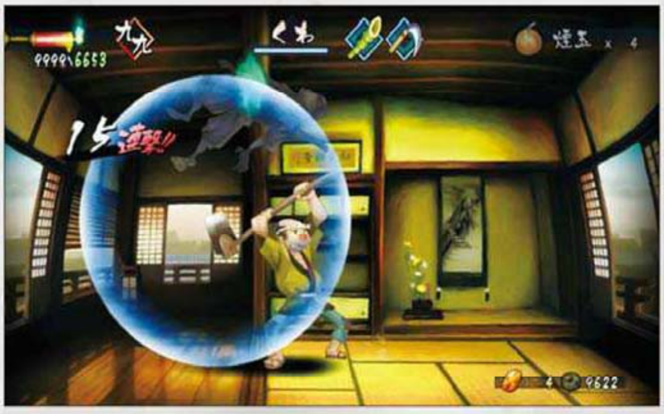
权兵卫是第2弹DLC的主角，由于其是农民出身，初始能力并不像其他主角那么强，很多操作甚至需要通过锻炼系统才能开启。不过随着其能力的逐个解锁，实力也会有明显的提升，再加上幽灵阿妙的辅助，习惯了操作手感后同样能打得行云流水。平时按△键可以在三种武器间切换，下面逐一介绍各种武器的特性。

锄头（くわ）

锄头的攻击威力和攻击范围都是三种武器中最大的，挥舞起来大开大合，不过动作的破绽也相对较大。

在地面按□键的锄头三连击对身后的敌人也有一定的判定，第二下过后可按住□键进行蓄力，锄头发光后的威力是普通攻击的4～5倍，能将大部分敌人打出硬直，甚至对倒地状态下的目标也有判定，可以生生用蓄力屈死一些起身较慢的杂兵，在习得“锹降ろし”后蓄力所需时间也会大幅缩短，更加实用。在空中按□键则是锄头二连击，一次腾空最多可打出两次空中二连击，之后就会下坠。

习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时不但可以用锄头在空中进行连续攻击，还能施展大威力的蓄力攻击，多段判定全中的伤害值比地面蓄力还高。按○键的奥义是跳起后被阿妙提着在半空中旋转（在空中发动则即刻开始旋转），锻炼系谱中的“锹曲り回し”和“锹切り捲り”还能分别强化奥义的移动速度和持续时间。



竹枪（竹やり）

竹枪的攻击速度快，但大多数招式皆为对正面的直线判定，范围上有所欠缺。而且竹枪的攻击若被防住，灵力槽也会减少，这点需要注意。

在地面按□键为单发的竹枪突刺，↑+□键的上挑攻击是竹枪招式中范围较大的。按住□键配合←/→可发动地面突进，小跳的过程中皆有攻击判定，且能穿到敌人身后。习得“竹枪の早业”后在地面连打□键会变为连续攻击，最后一下强制发动突进攻击，如果想保持原地可以用↑+□键的操作取消突进。习得“竹枪の曲艺”后，地面突进皆可通过长按□键的方式蓄力，蓄力突进的速度快、距离长、威力大。

在空中按□键突刺两下后就会急速下坠，滞空性较差。但在习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时可以向正前方连续做出竹枪突刺，能对处在半空的敌人进行持续打击。竹枪奥义分为地面和空中两种情况，在空中按○键会向斜下方进行一次大威力突刺，在地面按○键则是向正前方的百裂突，锻炼系谱中的“竹枪の妙手”能进一步延长地面奥义的持续时间。



镰刀（かま）

镰刀的攻击力在三种武器中最小，大部分招式都是远程攻击，在投掷时需要耗费一定的灵力，灵力槽耗尽会自行断刀。

在地面按□键为向前方投掷镰刀，配合↑键可改为向上投掷，在空中时配合↓键则能向下投掷（如果与敌人距离较近，↑+□键会变成不耗灵力的挑空攻击）。以上状态下连续投掷的镰刀最多为三发，三发过后会有一个小停顿。在习得“妙技のめざめ”后，借助阿妙浮空时可以连续投掷，没有3发一停的限制。需要注意的是向前方投掷的镰刀并不是直线的，而有一个很小的弧度，有时可能会从敌人头顶掠过去，具体还需要玩家们多练习才能掌握。由于镰刀自动损耗灵力的特性，想持续使用应尽早习得“镰缲り”减轻灵力消耗。

镰刀的奥义同样分为地面和空中两种情况，在空中按○键是向正下方投掷，在地面按○键则是向斜上方投掷。锻炼系谱中的“镰切诘め”可以减轻发动奥义的灵力消耗，“镰振舞い”则能让奥义中投掷的镰刀数量大幅增加。由于奥义掷出的镰刀是多段判定的，对付体积庞大的敌人效果显著。



同伴协力

当灵力槽处在发光状态时按△键，除了能够发动全体攻击外，还可以唤来同伴协同作战，这也是本DLC特有的系统。

首个同伴田吾作所用的武器与主角权兵卫相同，田吾作在场的情况下再次发动全体攻击可以唤来第二个同伴——茂平次，其武器为圆木和铁铲，攻击威力更大。同伴可以理解为主角的“分身”，玩家并不需要对其刻意操作，他们大部分时间都会自动重复主角的动作，在三人的连续攻击下伤害值非常可观。但要注意的是，同伴并非无敌的，当其受到一定伤害后就会撤退，再次发动全体攻击还可以再召唤出来，锻冶系谱中“奋いおこし”的作用正是提升同伴的战斗力和抗打能力。

前面之所以说“大部分时间会自动重复主角的动作”，是因为同伴无法受到幽灵阿妙的辅助，即他们不能浮空、不能发动下段蓄力攻击和锄头的奥义等（但是能做出空中突进）。玩家使用锄头奥义时同伴会发动镰刀的奥义，而且使用圆木和铁铲的茂平次在动作方面也与主角有细节上的区别。



其他动作



扔石头： 任意武器的灵力槽耗尽后就会自动改为扔石头的攻击方式。相比其他主角“断刀”后的状态，扔石头由于是远程攻击，自身的安全性有所保障，当然由于威力较低，不能作为主战手段。

回避： 权兵卫的回避动作非常滑稽，无敌时间比其他主角长，但是最后会倒地且有一个较长的硬直，此时很容易受到攻击。故在回避后务必按跳跃或攻击键来取消最后的倒地动作，或者按住□键用伤害取消判定来避免受创。在习得“身かわしの舞”后，可按住回避键延长移动距离和无敌时间，凭此特性能轻松躲过BOSS的不少招式，非常好用。

下段攻击： 无论使用哪种武器，↓+□键都是向前滑出一段距离的下段攻击。在习得“身かわしの舞”后，按住↓+□键一段时间后再松开，可以发动阿妙“鬼头”的下段蓄力攻击，其判定范围较大，但断刀效率并不如锄头的蓄力攻击。

空中突进： 初期只有竹枪能在地面发动突进攻击，习得“妙技のめざめ”后三种武器都可以展开空中突进。与其他主角不同，发动突进前阿妙会先提着权兵卫原地转一圈然后再甩出去，故连招的节奏有所区别。空中突进时按住□配合方向键可以做出连续突进，最多三次。

受身： 习得“妙技のめざめ”后，在受创浮空时可立刻按□或×键，让阿妙帮权兵卫在空中做出受身动作恢复体势，以免受到进一步的伤害。

浮空： 习得“妙技のめざめ”后，在空中时按住×键，阿妙就会奋力提着权兵卫飞起来。除了能提升跳跃高度外，浮空状态配合□键可以保持滞空对敌人展开攻击（具体参看前面的武器部分）。持续一定时间、阿妙力尽后就会自动解除浮空，也可以通过按住↓键或再按一次×键的方式主动解除此状态。习得“轻业浮き”还能进一步延长浮空时间。

复活： 习得“起死回生”后才能使用，当权兵卫的体力降为0、灵魂出窍时，可以通过连点□键让阿妙把主角的灵魂按回体内，复活的同时回复少量HP，不过一场战斗只能用一次。若连打速度太慢，复活会失败。

流程攻略

序幕

路线：信浓

BOSS·乌鸦群

近身嘴啄：近身后张嘴的啄咬攻击，威力并不大，但由于速度快、出招前没有明显征兆，在死狂难度下有可能被偷袭致死。

龙卷风：向身前放出小型龙卷风，如果是在空中施放，龙卷风还会缓缓向斜下移动。由于准备时间较长不难跳起躲开，直接防御对灵力损失也不大。

俯冲突进+火炎冲击波：俯冲前会先缓缓飞上半空，用防御硬抗对灵力的损耗极大，建议向乌鸦飞来的方向回避。中期乌鸦数量增多时压力会增大，死狂难度下在回避后务必按住□键，利用伤害取消判定来避免硬直时间受到突袭。此外有时候角色被撞到会失去平衡，但并不会损血。

群体突进：敌人数量多起来后追加的招式，预兆为多只乌鸦聚集并向玩家的反方向飞走。随后的鸦群突进的攻击范围广、威胁大、持续时间长，死狂下用防御硬抗很容易刀断人亡。当看到乌鸦飞走时就要立刻展开竖直方向的移动，第一波过后还需继续保持移动以躲开第二波突击。

首战迎战大群乌鸦，画面下方的体力槽会随着乌鸦数量的减少而逐渐削减。由于我方目前没有奥义和滞空等技巧，只能凭基础动作展开战斗，故没什么投机取巧的办法。

迎战的主力武器是锄头，初期乌鸦的数量较少，同屏只有2～3只，压力不大，只需小心避开它们的俯冲突进，再用锄头逐一解决。死狂难度下面对多只乌鸦不推荐用锄头蓄力攻击，因为破绽太大，很容易致死。战斗的最佳场所是在两侧的民家屋顶上，因为在此处迎敌，乌鸦的俯冲攻击过后不会在屋顶留下火焰冲击波，即使用防御硬抗其突进灵力消耗也还可以接受。当血条消耗接近一半、场上乌鸦数量较多时就要小心群体突进的招式，一旦发现乌鸦飞离屏幕就建议从屋顶跳到下层然后积极移动，以躲避连续的两波攻势。万一被卷入乌鸦群中也不要惊慌，按紧防御键并在灵力槽耗尽前及时切换武器，等这一波扛过去后迅速离开当前位置，待灵力回复再展开反攻；有信心的玩家也可以直接跳到乌鸦群上方，按住□键利用伤害取消判定来度过危机。应对的方法虽多，但主要还是看玩家的临场判断，另外尽量让同伴在场才能保证杀敌效率，毕竟同屏的乌鸦越多、威胁越大。





二幕

路线：信浓→甲斐→武藏

BOSS·富岳恶五郎

四股震地：左右脚依次跺向地面的同时向前后放出冲击波，对于灵力槽的损耗极大。斗气状态下冲击波的距离增长，且有时只跺一次脚就会立刻换招，务必看准时机跳起或用紧急回避。

冲刺突进：向正前方进行的长距离突进，准备动作为屈膝，发招过程中全身无敌，利用二段跳配合浮空可轻松避开。斗气状态下冲刺速度加快，如果BOSS处在视野外可以通过屏幕的抖动来判断其是否开始突进。

铁掌攻击：一边向前移动、一边用手掌向正前方发动连续攻击。斗气状态下移动和出手速度都会加快，建议用回避或浮空躲到其后方。

血手印：动作与铁掌攻击类似，但会发出一个巨大的红色手印，判定范围较大。初期只会连续发两掌，斗气状态时会连续出掌、且手印的飞行距离延长，不过在发招前会有一个拍肚子的准备动作，反倒更容易躲避。

震地攻击：下蹲后跃至空中，下压的过程中有伤害判定，只要不在其正下方就没有太大威胁。进入斗气状态后落地时带有长距离冲击波，建议积极移动、专心躲避。

拉臂颚顶折腰摔：出招动作为单手向后，一开始对背后也有判定，一旦命中就会把玩家抓起来连压3次，最后扔出去。出手速度很快，是最具威胁的一招，死狂难度下一旦被抱住就无解了。

面对相扑手这种大块头，保持在其身后方攻击依旧是相对安全的，战前务必习得“身かわしの舞”，能自由控制回避时长后更有利于躲开BOSS的攻击。战斗中要先等BOSS出手、然后再开始回避，尤其面对抓投技时回避键要按久一点，否则在身后也会被他抓起来。BOSS进入斗气状态后所有招式都会强化且攻击频率加快，更要求玩家不能贪刀，优先确保自身安全后再进行输出。保证同伴在场除了能提高DPS外，一旦同伴被BOSS抓住，整个摔投的过程中都是玩家最佳的攻击时机。此役武器选择锄头或竹枪皆可，建议在锻炼系谱上专精一项以提升攻击力，具体打法和节奏上也有一些细节区别。

竹枪流：竹枪的打法是习得“竹枪の早业”，利用地面突进配合紧急回避保持在BOSS的身后，如果不习惯小跳突进的节奏，玩家也可以用↑+□取消突进的方式作连续攻击。出手频率快的竹枪硬直很小，回避起来非常方便，不过攻击力也相对较低，需要保持同伴在场才能保证输出。BOSS爆斗气后打法不变，一旦觉得避无可避就用竹枪的地面奥义与其对拼，有时奥义发完也能顺利穿到BOSS身后去，战前不妨刷几个勾玉和同伴一起用奥义连发争取尽快解决战斗。

锄头流：锄头的打法需习得“锹降ろし”缩短蓄力时间，如果生气有盈余还可以学习“起死回生”以提高容错率。主要的输出手段是浮空时的蓄力攻击，基本上三下就能耗掉BOSS的一条血槽！前期最佳的蓄力时机是BOSS发动双脚震地时，保持浮空能无视冲击波，故开场就可以直奔对方并按住×键，展开第一波蓄力猛攻。打翻BOSS后要以地面作战为主，同样需保持在其身后，锄头两下攻击后就应准备闪避，不要发动硬直较大的第三下。如果BOSS又开始跺脚就故技重施，跳起蓄力。BOSS爆斗气后出手要更加谨慎，后半段最佳的蓄力时机是BOSS发动连续血手印攻击时，如果同伴被他抓住摔投也可以果断蓄力猛攻。此打法对同伴和勾玉没有要求，效率更高。



大詰め

路线：武藏→甲斐→信浓

BOSS・鸠野豆太夫

手枪射击：用小型手枪朝水平方向射击，部分子弹会有小幅度斜向。爆斗气后子弹数量大幅增加，一旦命中对灵力槽的损耗很大，距离较远时建议利用空中突进靠近，在近处时直接按住回避键跳着过去。

手炮射击：掏出一个巨大的左轮手炮，沿抛物线向斜上方发射炮弹，落地有爆炸效果（有时会先向前方发射榴弹，再发射炮弹）。BOSS身后依旧是安全区域。

半空射击：女忍者们用钢线把BOSS缓缓吊起来升向高空，BOSS会向斜下方攻击，爆斗气后变成手持双枪旋转着射击。除了直接用滞空招式攻击BOSS外，把拉线的女忍者全部打死，BOSS摔下来时也会有较长的硬直时间。

女忍合体技：五个女忍者搭人梯后抱成一团，球形的攻击轨迹类似正篇BOSS“鹘”，防御时灵力槽会大幅削减。但敌方也并非无敌状态，用攻击可以打散或打飞——打散后女忍者会向地面投掷5颗炸弹，这种炸弹也会炸倒BOSS；如果短时间内伤害足够，球形变红被成功打飞还能直接把BOSS撞翻倒地。

最终战面对肥头大耳的贪官，由于场景中还有大量的女忍者，漫天的飞镖在死狂难度下干扰很严重，而且她们还会与BOSS做出一些联动（倒地还要女忍帮忙扶是得有多肥）。此役笔者推荐用大威力的锄头作战，BOSS本身是远程攻击型，在地面上时尽快近身并在其身后就可以稳定输出。但要注意死狂难度下近身时多用空中突进，或是用长按回避+跳跃取消硬直的方式，否则容易被飞镖阴到。BOSS被女忍者们吊起来时，用蓄力锄对地面的女忍者一下一个，如果BOSS并非爆斗气状态且悬空高度较低，推荐直接用浮空蓄力锄攻击本体，耗掉一条血槽也可以把他打翻在地。女忍发动五人合体技时直接用全体攻击或奥义对其攻击，就算没能成功撞倒BOSS，把地上的炸弹打向他也能造成巨大伤害。BOSS处在倒地硬直状态时是猛攻的最好时机，召唤出同伴来用连续蓄力锄伤害惊人。此战的整体难度低于第二幕，只不过BOSS爆斗气后场面会显得比较混乱，子弹飞镖乱飞给人造成较大的心理压力，实在看不清敌人的动向就用锄头或竹枪奥义配合方向键移动，勾玉也不要吝惜了。





锻炼系谱

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
妙技のめざめ	能力强化	可以使用奥义、下段蓄力攻击、空中受身、浮空	魂100	—
攻+4・くわ	能力强化	锄头的攻击力+4	魂342	—
攻+3・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+3	魂325	—
攻+2・かま	能力强化	镰刀的攻击力+2	魂308	—
攻+5・くわ	能力强化	锄头的攻击力+5	魂375	—
攻+6・くわ	能力强化	锄头的攻击力+6	魂410	—
秘法「破邪」	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气56、魂187	力4、体力2
攻+5・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+5	魂390	—
攻+4・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+4	魂356	—
身かわしの舞	能力强化	按住回避键能延长回避的距离	生气198	—
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气49、魂164	力5、体力4
攻+5・かま	能力强化	镰刀的攻击力+5	魂369	—
攻+4・かま	能力强化	镰刀的攻击力+4	魂338	—
锹降ろし	能力强化	锄头蓄力攻击的所需时间缩短	生气289	—
攻+8・くわ	能力强化	锄头的攻击力+8	魂448	—
攻+13・くわ	能力强化	锄头的攻击力+13	魂753	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气54、魂179	力7、体力5
攻+7・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+7	魂426	—
秘法「劫火」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多小幅上升	生气90、魂301	力9、体力6
攻+9・かま	能力强化	镰刀的攻击力+9	魂678	—
攻+6・かま	能力强化	镰刀的攻击力+6	魂403	—
镰繰り	能力强化	连续投掷镰刀时灵力的消耗量减少	生气294	—
攻+19・くわ	能力强化	锄头的攻击力+19	魂987	—
起死回生	能力强化	战斗不能时连打□键能复活一次	生气609	—
攻+17・くわ	能力强化	锄头的攻击力+17	魂862	—
攻+17・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+17	魂938	—
攻+15・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+15	魂819	—
攻+10・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+10	魂715	—
竹枪の早业	能力强化	竹枪的通常攻击追加突进攻击	生气104、魂345	—
攻+23・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+23	魂1228	—
攻+13・かま	能力强化	镰刀的攻击力+13	魂776	—
奋いおこし其ノ壹	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力小幅上升	生气622	—
攻+15・かま	能力强化	镰刀的攻击力+15	魂888	—
秘法「成劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气119、魂395	力16、体力12
攻+26・くわ	能力强化	锄头的攻击力+26	魂1293	—
攻+23・くわ	能力强化	锄头的攻击力+23	魂1130	—
たらふく气分	能力强化	生气的取得量上升30%	生气611	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义的伤害上升20%	生气265、魂883	力39、体力29
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气221、魂738	力13、体力8
攻+20・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+20	魂1074	—
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气598	力30、体力22
心得「真知」	付与效果	吸收魂时灵力的回复量上升	生气317、魂1058	力52、体力37
镰振舞い	能力强化	发动镰刀奥义时投掷的镰刀数量增加	生气624	—
攻+18・かま	能力强化	镰刀的攻击力+18	魂1017	—
攻+21・かま	能力强化	镰刀的攻击力+21	魂1164	—
心得「求道」	付与效果	灵力的回复速度加快	生气185、魂616	力22、体力16
心得「法眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气784	力64、体力46
攻+28・くわ	能力强化	锄头的攻击力+28	魂1480	—
攻+31・くわ	能力强化	锄头的攻击力+31	魂1694	—
攻+27・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+27	魂1609	—
攻+25・竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+25	魂1406	—
效目上々其ノ壹	能力强化	用药丸回复时生命力的回复量上升20%	生气768	—
攻+26・かま	能力强化	镰刀的攻击力+26	魂1525	—
攻+23・かま	能力强化	镰刀的攻击力+23	魂1332	—
心得「智水」	付与效果	吸收给敌人造成伤害的1%回复自己的生命力	生气800	力78、体力56
攻+40・くわ	能力强化	锄头的攻击力+40	魂3027	—
锹曲り回し	能力强化	发动锄头奥义时的移动速度上升	生气1200	—
攻+32・くわ	能力强化	锄头的攻击力+32	魂1938	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气380、魂1266	力92、体力66

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
竹枪の曲艺	能力强化	长按□键配合←/→可发动竹枪蓄力攻击	生气1176	—
攻+30·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+30	魂1841	—
攻+38·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+38	魂2876	—
极意「降魔」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多大幅上升	生气455、魂1516	力106、体力77
攻+28·かま	能力强化	镰刀的攻击力+28	魂1744	—
奋いおこし其ノ贰	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力上升	生气1244	—
攻+34·かま	能力强化	镰刀的攻击力+34	魂2724	—
极意「华严」	付与效果	奥义的伤害上升30%	生气545、魂1815	力120、体力88
攻+53·くわ	能力强化	锄头的攻击力+53	魂4338	—
攻+46·くわ	能力强化	锄头的攻击力+46	魂3624	—
极意「坏劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气934、魂3113	力149、体力107
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气1339、魂4462	力175、体力127
攻+44·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+44	魂3443	—
本复之甲斐	能力强化	用道具解除异常状态时生命力回复30%	生气780、魂2601	—
真髓「智慧」	付与效果	吸收魂时灵力的回复量大幅上升	生气1118、魂3727	力135、体力98
攻+41·かま	能力强化	镰刀的攻击力+41	魂3262	—
攻+48·かま	能力强化	镰刀的攻击力+48	魂3904	—
真髓「久修」	付与效果	灵力的回复速度大幅加快	生气652、魂2172	力162、体力117
轻业浮き	能力强化	跳跃后的浮空时间延长50%	生气5420	—
攻+59·くわ	能力强化	锄头的攻击力+59	魂6644	—
攻+68·くわ	能力强化	锄头的攻击力+68	魂10220	—
竹枪の妙手	能力强化	发动竹枪地上奥义时的持续时间延长	生气5310	—
攻+50·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+50	魂4121	—
攻+56·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+56	魂6312	—
攻+63·かま	能力强化	镰刀的攻击力+63	魂9198	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+54·かま	能力强化	镰刀的攻击力+54	魂5980	—
镰切诘め	能力强化	发动镰刀奥义时灵力的消耗量减少	生气5531	—
极意「法剑」	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气1602、魂5341	力187、体力135
攻+74·くわ	能力强化	锄头的攻击力+74	魂15989	—
真髓「天眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气3679、魂12262	力223、体力161
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气2938、魂9793	力211、体力153
攻+68·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+68	魂9709	—
攻+72·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+72	魂15190	—
真髓「光明」	付与效果	吸收给敌人造成伤害的2%回复自己的生命力	生气5659、魂18862	力235、体力170
攻+70·かま	能力强化	镰刀的攻击力+70	魂14390	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气1918、魂6394	力199、体力143
攻+78·くわ	能力强化	锄头的攻击力+78	魂48180	—
攻+76·くわ	能力强化	锄头的攻击力+76	魂25636	—
锹切り捲り	能力强化	发动锄头奥义时的攻击时间延长	生气17312	—
攻+77·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+77	魂45771	—
攻+75·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+75	魂24354	—
效目上々其ノ贰	能力强化	用药丸回复时生命力的回复量上升30%	生气16959	—
奋いおこし其ノ叁	能力强化	田吾作和茂平次的战斗能力大幅上升	生气17666	—
攻+72·かま	能力强化	镰刀的攻击力+72	魂23072	—
攻+77·かま	能力强化	镰刀的攻击力+77	魂43362	—
攻+88·くわ	能力强化	锄头的攻击力+88	魂128132	—
攻+87·竹やり	能力强化	竹枪的攻击力+87	魂121725	—
攻+86·かま	能力强化	镰刀的攻击力+86	魂138234	—
秘奥「功德」	付与效果	发动全体攻击时全部武器的灵力全回复	生气7412、魂24705	力245、体力178

七夜祟妖魔忍传



▲第3弹DLC视频攻略（作者 胜负师）

个性系统

主角武器

第3弹DLC的主角岚丸相比正篇的男主角鬼助更像传统意义上的忍者，三种武器——苦无、锁镰、爆雷都拥有出色的攻击距离，但由于大多数招式都要消耗灵力，这也对玩家合理分配灵力槽提出了更高的要求。三种武器依旧通过按△键进行切换，在图标发光时切换武器可以凭白蛇之力发动全体攻击。在地面上按○键发动的奥义根据武器的不同有所差异，而在空中按○键的奥义都是召唤白蛇（后文详述）。下面先介绍各种武器的特性。

苦无

即手里剑，威力最低，但射程最远、出招极快，适合在中远距离对敌人展开攻击。投掷苦无需要耗费灵力槽，不过相比第二弹DLC里的镰刀消耗要低不少，而且是沿着直线投掷的，有可靠的命中率。在习得“隐し苦无”后还会进一步减轻灵力消耗，有效延长作战时间。

连打□键便能连续发射苦无，主角会自动瞄准目标，当场上有多个目标时则会分别投掷，如果玩家想集中火力可以通过按方向键来控制发射角度。在连续投掷的过程中按住□键还能发动八双手里剑，展开大范围攻击。习得“疾风苦无”后出招速度会更快，投掷的苦无犹如子弹一般密不透风，对于一般杂兵可以连续打出硬直，一直屈到死（包括隐藏BOSS海坊主）。手持苦无时上段、下段、蓄力攻击、空中突进和下落突刺都属于近身招式，不消耗灵力，战斗中应结合使用，不能完全依赖□键的连射。比如将敌人挑空后连续突进，再配合滞空时的苦无连射可以一口气输出伤害。

地面奥义的动作为跳起后向下方扇形区域发射苦无，同样为范围攻击。由于火力分散、威力不足，一般情况下用处不大，但对于体积庞大的大型BOSS，全数命中的话伤害颇为可观。锻炼系谱中的“烈风苦无”和“空转影分身”都可以进一步强化奥义。值得一提的是，此招是岚丸的所有奥义中位移最大的，发动的同时推←/→能控制方向，利用无敌效果和长距离移动来躲过部分BOSS持续时间较长的杀招。



锁镰



伸缩自如的锁链镰刀，威力、攻击范围中等，不少招式在锁镰丢出、收回时皆带有攻击判定，故连击数较高、实际伤害不俗。除了原地连打□键的大范围旋转攻击外（命中目标时会扣除少量灵力），其他招式皆无灵力消耗，因此是近身战和持久战的最佳选择。

按□键的同时推←/→发动的锁镰连击是最常用的攻击手段，而且可以随时变招，灵活的动作能应对各种战局。相比太刀，柔软的锁镰有攻击范围上的优势，甚至可以根据敌人的位置对出招方向进行调整，故空中连段的难度大幅下降。以“地面连续攻击（4下）→下段攻击（将敌人挑空）→上段攻击→空中突进→近身连续攻击→空中旋转攻击……”的连招足以解决大多数敌人，就连能挑空的BOSS级角色也会被打得半天着不了地。不推方向键原地连打□键施展的旋转攻击在空中和地面皆可发动，击中目标才会消耗灵力。习得“蛇ノ锁镰其ノ壹·贰”可令锁镰的攻击范围得到扩张，“大车轮”则能增加原地旋转的次数，将周围的敌人一并卷入其中。

地面奥义是将锁镰刺入地下，向正前方发动连续的挑空攻击。不推方向键时锁链会集中在近处，而按○配合←/→键则可以扩大攻击范围（攻击的次数不变）。发招后直到收招时皆有无敌效果，玩家也可以用攻击、跳跃等方式取消出招硬直，从而展开其他行动，奥义本身不会被打断。锻炼系谱中的“影落とし”能强化奥义威力，利用此招可以在身前形成屏障，把一些敌人推开。

白蛇召唤

单就武器而言，岚丸的爆发力不如前两弹DLC的主角阿恋和权兵卫，空中发动的召唤奥义是他的独门必杀。白蛇在空中显现的瞬间身体带有伤害判定，之后它会喷吐带追踪效果的火球、自动攻击场景内的目标（包括敌方的投掷物）。白蛇的出现大大弥补了岚丸在火力上的不足，在目标单一的战斗中能有效提升伤害输出，而在满屏幕都是飞行道具的战斗中则能减缓玩家的操作压力。玩家甚至可以把主攻的任务交给白蛇，自己满场游走静待灵力回复。锻炼系谱中的“神气放出”可以延长白蛇的持续时间，而最后一招“秘奥「镇守」”效果为白蛇在场时岚丸全身无敌，防御敌方的攻击也不会损耗灵力，简直强得令人发指。

召唤白蛇时有两点需要注意：①召唤后一旦切换武器，白蛇就会强制消失；②白蛇全身显现、岚丸处在半空时就已经没有了无敌效果，此时很容易被敌方偷袭，建议发动空中突进、或按↓+□键急速下坠，否则死狂难度下很可能死不瞑目。



爆雷

带爆炸效果的投掷型高威力武器，但灵力槽的消耗也极大。一般用于敌人处在较长的硬直状态时，可以在短时间内造成极大伤害；亦可在另两种武器回复灵力期间作为过渡。想作为主力武器需尽早习得“隐し爆雷”减轻消耗，否则扔不了几下灵力槽就会见底，“爆雷贰式”则能强化普通攻击的威力。

与同为投掷型的苦无不同，按□键投掷爆雷时，配合↑为向上空扔，↓为弹地扔（命中正前方目标），←/→则会扔出一个抛物线，在空中时还能朝斜下方投掷，故需要多加练习才能掌握。下蹲时扔出的爆雷在反弹几次后才会爆炸，比较容易命中目标，“爆炎跳龙”技能还可以延长弹地的距离。按住↓+□键进行蓄力攻击的动作与另两种武器类似，不过跃出的距离会受到蓄力时间的影响，而习得“火炎阵”后在蓄力攻击的同时还会追加爆雷。当主角手持爆雷被敌人打飞时，爆雷会掉落到地面，数秒后自动引爆。除了“扔”，爆雷的另一个用法是“突”，其空中突进的速度、距离都优于另两种武器，向下突进落地时附带的爆炸效果可以轻松令敌人浮空，而且突进过程中未命中目标是不会耗费灵力的，即使命中损耗也很少。锻炼系谱中的“炎隐れ”能令爆雷的空中突进次数提升到5次，无论用来空中连段，还是逃离危险区域都非常有效。

地面奥义是在身边引起大爆炸，随后岚丸出现在半空中（会主动靠近敌人）。此招威力惊人，习得“爆炎微尘转身”后伤害进一步提升，但是奥义的无敌时间很短，主角在半空出现时就已失效，死狂难度下要尤其注意。



其他动作

除了前面介绍的个性武器和奥义外，岚丸的其他操作跟正篇主角差别不大，二段跳、滞空、受身、连续突进等操作初期皆有，不像第2弹DLC主角权兵卫那样需要通过锻炼系统开启，因此就不重复说明了，下面只介绍几个专有的动作。

扔石头：当前武器灵力槽耗尽、发生“断刀”后的攻击方式，反倒没权兵卫扔得快，攻击力也不能指望。

主动断刀：连续投掷苦无或爆雷，主动让灵力槽耗尽发生“断刀”。此时全体攻击的冷却时间会迅速结束，可以立刻发动，不过该武器恢复就需要漫长的等待了。

三角跳：习得锻炼系谱中的“三角飞び”后开放，跳向墙壁或画面边缘时按反方向和×键便能进行跳跃高度超高的三角跳（可在二段跳后发动）。

原地复活：习得锻炼系谱中的“空蝉の术”，死亡时立刻按□键就可以起死回生（从半空出现），不需要像权兵卫那样连打按键，但按键速度不能太慢。1场战斗中只能发动1次，且复活时的HP很少，需尽快回复体力。



流程攻略

序幕

路线：近江

BOSS・不知火

手里剑：连续投掷小型手里剑，数量较多且呈扇形，对灵力槽威胁不大，建议直接挥刀弹回去，或是用苦无对拼。

风车手里剑：双手转圈后扔出的大型手里剑，出招动作较慢，不过手里剑有一定的制导性，飞行轨迹并不是直线的，回避时不要大意。

炸弹：同时扔出多枚炸弹，落地后一会儿才会爆炸，有充足的时间躲开，也可以用武器砍飞，有机会令爆炸对BOSS造成伤害。

剑刺冲击：跳到半空后拔刀向正下方发动突刺，落地时还有小范围的冲击波效果。出招时有明显语音且判定范围不算大，用空中突进不难回避。斗气状态下冲击波会向两侧延伸，应注意保持滞空。

锁镰：站在地面上时才会使用，旋转锁镰并向正前方发动攻击，本身没有什么威胁，但发招期间BOSS有较长的无敌效果。

达摩变身：本体消失，场景中出现几个沿着山路翻滚的红色达摩，且伴随着大量气刃。其中只有一个是真身，其他皆是以老鼠为替身伪装的，从视觉上没有明显的辨别方法。由于气刃对灵力槽的损耗很大，死狂难度下切勿用防御硬抗，推荐用苦无配合全体攻击、白蛇召唤来尽快打出本体。

喷火：站定后才会使用，身体后仰从口中喷吐火炎，范围比杂兵忍者大不少，且会持续一段时间。立刻用翻滚回避到其身后就是绝佳的攻击机会。

达摩炸弹：斗气状态下发动，从空中掉落大量蓝色的达摩，弹地后发生爆炸，中招会有持续燃烧效果。由于达摩反弹的高度很惊人，建议朝一个方向用连续空中突进的方式来拉开距离，单纯用二段跳是很难撤出危险范围的。

龙卷风：斗气状态下发动，招来两股巨大的龙卷风向左右两侧移动。虽然此忍法伤害很大，但发招时间长，且龙卷移动的距离有限，提前拉开距离即可保证自身安全。

十字斩：斗气状态下发动，拔刀向前方发动十字形的斩击，对灵力槽的损耗极大，但准备动作明显且出招较慢，不难回避。

首战对阵同样是骸众忍者的不知火，其初期招式大部分与一般忍者类似，也会向地面投掷烟玉然后瞬移。由于BOSS的招式特性，玩家没必要近身与其硬拼，在中距离使用苦无和锁镰展开周旋即可。扣掉一条血槽后BOSS变身，大量达摩和气刃是死狂难度下此役的最大难点。建议立刻跑到场景左下方，这样能保证大部分达摩都从右侧滚过来，用苦无连发主动攻击，减少气刃的数量，可以把威胁降到最小。如果苦无的灵力槽不多，就切换武器以全体攻击或白蛇奥义打出真身，这样BOSS会倒地陷入一段长时间的硬直任玩家鱼肉，不妨找好位置，用攻击力最高的爆雷来快速削减血量。但要注意，BOSS身上发出斗气时要立刻撤离，这表明其将要起身，且会伴随着一次大爆炸，死狂难度下中招必死。BOSS斗气状态下追加的招式威力虽大，但合理利用场景的高度和宽度作战就可以轻松应对。另外岚丸投掷的苦无是会自动锁定的，故当BOSS处在视野范围外时，也可以用这个方法来确认方位，以免遭到偷袭。



二幕

路线：近江→山城→伊贺

BOSS・汐卷

鬼面：落地后使用，向前方发射有一定制导性的鬼面，威力很小。

雷球：骑乘状态使用，连续发出零散的雷球。雷球会在场景内乱飘，不妨直接弹返回去。

闪电：骑乘状态使用，发招前有闪光特效，蛞蝓的触角持续发出闪电并缓缓移动。招式类似正篇BOSS“雷神”，威力大但效果只有一侧，且移动速度不快。

三叉水柱：骑乘状态使用，拿出卷轴后在前方召唤出三叉形状的水柱并持续一段时间。水柱对灵力槽的威胁很大，注意提前回避不要被卷入其中。



BOSS・油田镝太

拔刀斩：落地后使用，出招不快但威力极大，灵力槽不足八成以上的情况下很可能被一击断刀，建议不要在镝太的正面停留太久。

喷吐瘴气：骑乘状态使用，从蛤蟆口中喷出一大块瘴气并四散开去，或是直接吐出几块小瘴气。命中后带有中毒效果，建议直接砍掉。

蝌蚪：骑乘状态使用，发招前有闪光特效，蛤蟆变成无数小蝌蚪，聚集在一起后身体发出黄色光芒并发动群体突击。招式类似第二弹DLC的乌鸦群突击，对灵力槽的损耗极大，最好在蝌蚪出现的第一时间发动全体攻击削减数量，以降低突击时的威胁。

水龙卷：两个BOSS都处在乘骑状态时才有机会发动的合体技，汐卷发出三叉水柱后，镝太开始吸水、蛤蟆的周身被液体包围后就会跃至高空发动下压攻击。下压的威力和判定范围极大，落地后卷起水龙卷的同时还会溅射出大量有攻击判定的水球，如果在水柱出现后没能将镝太从蛤蟆身上打下来，就尽快拉开距离免得遭到波及。

第二场气势磅礴的对决要同时迎战两个BOSS，汐卷召唤蛞蝓、镝太召唤蛤蟆，两人都有骑乘和落地两种状态。此役推荐锁镰作为主要的攻击武器，主战场建议就保持在最上层，虽然有时BOSS会飞到屏幕外，但惟有这里能够进行爽快的空中连续技而不会被平台打断。开战后优先追着汐卷，从其背面展开攻击，落地状态的镝太出现在视野内时，保证自己不处于其正面即可，如果是骑乘状态反倒威胁不大。一旦BOSS被打浮空就是以锁镰展开连招的最佳时机，锻炼系谱上优先堆积了锁镰的攻击力的话，伤害输出十分可观。当战斗进入中盘后场面会开始混乱，难度主要来自于蛤蟆变成的大量蝌蚪，记得预留好全体攻击，当蝌蚪一出现在屏幕中就立刻发动，如果还有残余就召唤白蛇来解决。当灵力槽出现危机时不妨切换到此战使用得较少的爆雷，以白蛇主攻，自己则利用低消耗的空中突进全场游走。只要坚持到击倒一个BOSS，难度就会锐减，另一个轻松就能干掉。



大詰め

路线：伊贺→大和

BOSS・无明道人

最终BOSS的弱点是一个小小的黄色骷髅头，本身受创判定小，再加上巨大骸骨会替其抵挡掉不少攻击，白蛇的发挥受到限制。场景内还有不少杂兵干扰，后期局面异常混乱。由于最终战有明显的阶段性，下面按照不同阶段来分析和讲解。

・第一阶段

骷髅杂兵：蓝色的手持太刀攻击，紫色的投掷飞镖攻击。攻击欲望不强，且一击就能干掉，没有压力。

此阶段BOSS的弱点会在巨大骸骨的胸腔和腹腔内游移，骸骨本身只会缓缓向前爬行，周围的杂兵也毫无威胁。玩家直接冲到骸骨下方用锁镰猛攻即可，第一条血可以说是白送的。

・第二阶段

骷髅杂兵：白色的花朵会幻化成手持太刀的蓝色骷髅，特点与第一阶段一致，数量较多时不妨用全体攻击清屏。

巨大骸骨消失后场景内幻化出一棵大树，在其消失的同时迅速冲到版边就可以无视枝干的攻击。玩家的目的是找到黄色的花朵，攻击后就会显出骷髅头的弱点本体，反复两次即可结束此阶段。

・第三阶段

骷髅杂兵：除了第一阶段的两种外，追加一种黄色的骷髅兵，会向正下方俯冲攻击，落地后自行摔碎，而原先蓝色和紫色的杂兵也会得到强化。

鬼火：缓慢向玩家移动的蓝色鬼火，一定时间或受到攻击后会四散开，没什么威胁。

冲击波：巨大骸骨单手下压以及脊椎拖动时都会触发冲击波，好在判定范围不大。

寄生骷髅：大型骸骨身上出现的骷髅，会发动刀斩和投掷飞镖攻击，无法击破也不会有灵力补充。

火柱：削减一条血槽，骸骨消失后会洒下大量的骷髅，着地时腾起数条火柱。站到间隙中可保无恙，一般跑到版边即可。

骷髅瀑布：BOSS的必杀技，骷髅瀑布会持续很久并不断移动。推荐的应对方式是以苦无的地面奥义带有位移的特性，迎着瀑布袭来的方向发动躲过此招。

此阶段难度开始提升，黄色的骷髅头弱点会在巨大骸骨的双手、头部和背部之间移动，由于其身上寄生有大量的骷髅，一旦近战受到连续刀斩的话灵力槽会很吃紧。建议直接站在版边以苦无发动攻击，目的不是打到弱点，而是将对方发射的手里剑弹回去，可以避开巨大骸骨直接对BOSS的弱点造成伤害。这样虽然耗时一些但自身非常安全，灵力不足时积极切换武器即可，击破骷髅杂兵也可以回复少许灵力。坚持到BOSS发动骷髅瀑布，就表明此阶段临近尾声了。

・第四阶段

旋转骷髅：红色的花朵幻化成的红色骷髅，会拔刀旋转着向玩家袭来，对灵力槽的损耗较大。

BOSS再次变为枯树，玩家依旧要找到黄花，不过场景中新增的红色旋转骷髅非常棘手，建议不要与它做过多纠缠，优先找寻黄花，当它们靠近时用全体攻击或召唤白蛇的方式一并解决。砍掉黄花三次即可。



・第五阶段

最终阶段并没有什么新招或新敌人，但是只剩最后2/3左右体力的BOSS会进入斗气状态，巨大骸骨的行动明显加快，场景内则会涌现大量的杂兵，场面异常混乱，死狂的最大难点也在于此。由于白蛇的火力不能得到发挥，而第三阶段的飞镖战术此时也收效甚微，推荐的打法是以全体攻击对其造成伤害，其他时候都尽量保持在版边，配合白蛇清掉包围过来的骷髅杂兵，以求灵力回复并缩短全体攻击的冷却时间。如果玩家对操作有足够的信心，当黄色骷髅头转移背部、眼部或手部时，可以果断上去用锁镰或爆雷的奥义进行输出，留的勾玉就别吝惜了。死狂难度下任何一次失误都可能导致满盘皆输，一定要保持冷静并有足够的耐心。

锻炼系谱

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	魂100	力3、体力3
攻+2・苦无	能力强化	苦无的攻击力+2	魂308	—
攻+3・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+3	魂325	—
攻+4・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+4	魂342	—
攻+3・苦无	能力强化	苦无的攻击力+3	魂338	—
攻+4・苦无	能力强化	苦无的攻击力+4	魂369	—
心得「真知」	付与效果	吸收魂时灵力的回复量上升	生气215、魂187	力4、体力5
攻+5・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+5	魂390	—
攻+4・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+4	魂356	—
蛇ノ锁镰其ノ壹	能力强化	锁镰的攻击范围扩张	生气555	—
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气189、魂164	力5、体力6
攻+7・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+7	魂410	—
攻+5・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+5	魂375	—
烈风苦无	能力强化	苦无地面奥义的弹数增加	魂841	—
攻+5・苦无	能力强化	苦无的攻击力+5	魂403	—
攻+9・苦无	能力强化	苦无的攻击力+9	魂678	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气206、魂179	力7、体力8
攻+6・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+6	魂426	—
秘法「法轮」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加20%	生气346、魂301	力10、体力11
攻+14・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+14	魂753	—
攻+8・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+8	魂448	—
隐し爆雷	能力强化	爆雷通常攻击的灵力消耗量减少	魂885	—
攻+14・苦无	能力强化	苦无的攻击力+14	魂888	—
斗争本能	能力强化	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气1773	—
攻+12・苦无	能力强化	苦无的攻击力+12	魂776	—
攻+16・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+16	魂938	—
攻+14・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+14	魂819	—
攻+12・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+12	魂715	—
秘法「成劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升10%	生气397、魂345	力13、体力15
攻+21・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+21	魂1228	—
攻+16・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+16	魂862	—
爆炎跳龙	能力强化	强化爆雷下蹲攻击的反弹距离	生气1866	—
攻+18・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+18	魂987	—
秘法「夜叉」	付与效果	低几率一击杀死敌人	生气454、魂395	力17、体力19
攻+19・苦无	能力强化	苦无的攻击力+19	魂1164	—
攻+16・苦无	能力强化	苦无的攻击力+16	魂1017	—
疾风苦无	能力强化	苦无通常攻击的速度上升	生气1779	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气1015、魂883	力41、体力46
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气849、魂738	力32、体力36
攻+19・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+19	魂1074	—
魂狩り	能力强化	魂获得量增加5%	生气1686	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义造成的伤害上升20%	生气1217、魂1058	力52、体力58
迅食の术	能力强化	满腹槽的消化速度加快	生气1873	—
攻+23・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+23	魂1130	—
攻+26・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+26	魂1293	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气708、魂616	力24、体力27
三角跳び	能力强化	跳跃过程中碰到墙壁或画面尽头时按←/→+×键可以反向跳跃	生气2281	—
攻+20・苦无	能力强化	苦无的攻击力+20	魂1332	—
攻+24・苦无	能力强化	苦无的攻击力+24	魂1525	—
攻+26・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+26	魂1609	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+25・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+25	魂1406	—
神气放出	能力强化	白蛇的召唤时间延长	生气2162	—
攻+31・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+31	魂1694	—
攻+28・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+28	魂1480	—
炎隐れ	能力强化	爆雷突进攻击的连续次数增加2次	魂2402	—
攻+30・苦无	能力强化	苦无的攻击力+30	魂2724	—
空转影分身	能力强化	苦无的地面奥义跳跃时追加分身攻击	生气3492	—
攻+25・苦无	能力强化	苦无的攻击力+25	魂1744	—
秘法「破邪」	付与效果	给敌人造成的伤害上升5%	生气1456、魂1266	力63、体力71
影落とし	能力强化	强化锁镰的地面奥义	生气3309	—
攻+28・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+28	魂1841	—
攻+34・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+34	魂2876	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气1743、魂1516	力74、体力83
攻+32・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+32	魂1938	—
爆雷贰式	能力强化	强化爆雷的通常攻击	生气3676	—
攻+40・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+40	魂3027	—
真髓「智慧」	付与效果	吸收魂时灵力回复量大幅上升	生气2087、魂1815	力85、体力97
攻+44・苦无	能力强化	苦无的攻击力+44	魂3094	—
攻+37・苦无	能力强化	苦无的攻击力+37	魂3262	—
极意「罗刹」	付与效果	高几率一击杀死敌人	生气3580、魂3113	力120、体力135
极意「轮宝」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加30%	生气5131、魂4462	力141、体力160
攻+41・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+41	魂3443	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气2991、魂2601	力109、体力123
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气4286、魂3727	力131、体力148
攻+46・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+46	魂3624	—
攻+53・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+53	魂4338	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气2498、魂2172	力97、体力110
空蝉の术	能力强化	战斗不能时按□键能复活一次	生气15766	—

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
攻+48・苦无	能力强化	苦无的攻击力+48	魂5980	—
攻+57・苦无	能力强化	苦无的攻击力+57	魂9198	—
大车轮	能力强化	锁链□连打攻击的最大旋转次数增加	生气14936	—
攻+46・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+46	魂4121	—
攻+53・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+53	魂6312	—
攻+68・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+68	魂10220	—
攻+59・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+59	魂6644	—
爆炎微尘转身	能力强化	强化爆雷的地面奥义	生气16595	—
极意「坏劫」	付与效果	全体攻击的伤害上升20%	生气6142、魂5341	力151、体力170
攻+63・苦无	能力强化	苦无的攻击力+63	魂14390	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气14101、魂12262	力180、体力203
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气11262、魂9793	力171、体力192
攻+61・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+61	魂9709	—
攻+66・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+66	魂15190	—
极意「法剑」	付与效果	给敌人造成的伤害上升10%	生气21691、魂18862	力189、体力214
攻+74・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+74	魂15989	—
极意「华严」	付与效果	奥义造成的伤害上升30%	生气7353、魂6394	力160、体力180
攻+69・苦无	能力强化	苦无的攻击力+69	魂43362	—
攻+65・苦无	能力强化	苦无的攻击力+65	魂23072	—
隐し苦无	能力强化	苦无通常攻击的灵力消耗量减少	生气50348	—
攻+70・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+70	魂45771	—
攻+68・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+68	魂24354	—
蛇ノ锁镰其ノ贰	能力强化	锁镰的攻击范围大幅扩张	生气47698	—
火炎阵	能力强化	爆雷的蓄力攻击中附加爆雷	生气52998	—
攻+76・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+76	魂25636	—
攻+78・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+78	魂48180	—
攻+77・苦无	能力强化	苦无的攻击力+77	魂115319	—
攻+80・锁镰	能力强化	锁镰的攻击力+80	魂121725	—
攻+88・爆雷	能力强化	爆雷的攻击力+88	魂128132	—
秘奥「镇守」	付与效果	在白蛇出现的状态下不会受到伤害	生气28411、魂24705	力198、体力224

角隐女地狱



▲第4弹DLC视频攻略（作者 苍穹）

个性系统

主角形态

类似第1弹DLC的主角阿态，最后一弹DLC的主角罗邪鬼拥有小孩、大人、大鬼三种形态，对应屏幕上方的板斧、狼牙棒和金锤图标，同样通过按△键切换。小孩形态灵活敏捷，大人形态刚猛霸气，而特殊的大鬼形态更是完全无敌，能打得各路BOSS毫无还手之力，不过需先蓄满大鬼槽才能变化。罗邪鬼的整体实力极强、操作的上手门槛也不高，在4弹DLC中绝对排在首位。

小孩

小孩形态使用的武器为板斧，攻击速度比正篇的太刀还快，□键连打最多可发动4次斩击，衔接性能也非常出众。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）分别可以使出上段、下段和蓄力斩击。按住□键配合←/→则能发动突进攻击，空中突进最多可连续3次。将敌人挑空后可用斩击配合突进展开连招，使用熟练后在空中会显得灵动飘逸。空中按↓+□键的下落攻击并不是贯穿敌人、刺向地面的，而是会在命中时弹起一定高度，便于继续发动，连续命中三次后能派生出“狂化攻击”。

在习得“奈落独乐”后，下段攻击时连打□键可以使出特殊的旋转攻击，主角会沿着场景最底端来回旋转，触碰版边时自动反弹。这招对于集中在地面的杂兵，如小鬼、恶鬼等能形成非常出色的伤害输出，但是有持续时间限制，旋转一定距离后主角就会自动停下，强制进入头晕眼花的硬直状态。因此要求玩家把握好使用尺度，在临近极限前（主角头上会冒汗、同时有语音提示）用↑+□键等招式取消旋转，避免陷入任人鱼肉的不利状态。后期习得“极奈落独乐”后，下段旋转攻击的持续时间还会进一步延长。

本形态的奥义为用锤子向前方进行连续敲击，持续时间长，过程中可以用方向键控制位移，甚至以×键跳起调整高度，除了强攻外也能用来逃命，“打出之铁锤”能令奥义的持续时间延长。当奥义连续命中敌人时、主角会进入斗气状态，习得“崭岩おろし”的情况下，奥义追加“狂化攻击”作为收招动作——以巨大化的锤子发动猛烈一击。



FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

大人



大人形态使用的武器为狼牙棒，攻击范围大、威力猛，容易把敌人打出硬直，不过出招的起手动作比较慢。但只要将□键的第一击打出，再连打按键会把狼牙棒旋转得密不透风，此时攻击速度就非常快了，旋转攻击连续命中敌人主角会进入斗气状态，派生出带爆炸效果的“狂化攻击”。↑+□、↓+□、↓+□（按住再松开）同样可以使出上段、下段和蓄力敲击，其中蓄力敲击带爆炸效果。狼牙棒拥有很强的击倒能力，配合锻炼系谱上的“浮岳掌”和“龙破掌”效果更加显著。

狼牙棒初期的空战能力较弱，按住□键配合←/→发动的突进攻击命中敌人时会发生爆炸，但只能突进一次，习得“绯炎流星”后可以通过长按键延长空中突进的距离，但依旧无法连续来回地突进。初期在空中按□键也只能攻击一次，习得“轰天风车”后就能在空中发动狼牙棒旋转攻击，令滞空性能大大增强，对付处在空中或打点较高的敌人，如天狗、龙神等非常有效。后期的“真轰天风车”还能进一步强化狼牙棒旋转攻击的攻速和威力。

本形态按○键的奥义有三种不同的派生——①默认为挥棒将火球打出，对前方的敌人造成伤害，有极强的击飞效果；②习得“鬼火あられ”后，发动奥义时按住↓，会将火球打散成数个的小型喷火弹，从空中落下形成范围攻击；③习得“火毬弾き”后，发动奥义时按住↑，火球被打飞后会在场景内来回弹跳，但要注意在弹跳过程中主角并不是无敌状态。

大鬼

金锤图标的菱形外边表示大鬼槽，随着主角击倒敌人、获得魂时就能积蓄，蓄满发光后方能变身成为全身无敌的大鬼形态，同时大鬼槽徐徐减少，该槽清空后自动解除大鬼形态。习得“刚鬼不屈”可以令变身时间有所延长。

大鬼形态下连按□键为百裂拳连打，连续命中敌人时同样会进入斗气状态，派生出最后一下判定范围和威力都极大的“狂化攻击”。不过命中BOSS后自己也会因为反作用力退后一段距离，需要尽快跟上追加后续攻击。习得“业火千烈拳”后百裂拳附带爆炸效果，伤害进一步提升。按○键能令大鬼变为火球，控制其移动到目标地点再放开按键时发生大爆炸，习得“地狱炎舞”后火球在移动的过程中就能以爆炸波及沿途的敌人。火球形态的移动速度比大鬼快很多，但消耗大鬼槽的速度也会加快。



狂化攻击

以特定招式连续命中敌人时，主角的身体会逐渐变红，直至进入斗气状态，从而派生出强力的“狂化攻击”。在前文介绍三种形态时都已经提到了能够派生狂化攻击的招式，下面再总结一下为各位加深印象。

小孩形态・空中下落攻击：连续命中三次后，下一击追加火炎特效。

小孩形态・奥义：以巨大化的锤子猛击敌人作为收招。

大人形态・地面/空中旋转攻击：最后一下跳跃砸地时追加爆炸效果。

大鬼形态・百裂拳：连打的最后以判定范围极大的蓄力拳作为收招。

满腹增益

在正篇流程以及其他3弹DLC中，吃下食物和料理后出现的“满腹槽”只是为了限制玩家连续吃东西补血，但本弹DLC的主角有“吃货”属性，原本平淡无奇的满腹槽到了她身上却能成为强化BUFF。在锻炼系谱中有4种与满腹槽相关的技能，分别是：“英气凛々”出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%；“霸气扬々”出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%；“鬼气泼剌其ノ壹/贰”出现满腹槽的状态下攻击力上升10%。习得任意一种后，吃下食物或料理时主角周身就会出现金光特效，提醒玩家BUFF效果已启动。其中最实用的效果无疑是强化攻击力，即使在只有1点HP、没有补血必要的死狂难度，准备一些食物在战斗的强攻阶段使用，也可以起到瞬间爆发伤害输出的强大功效。

流程攻略

序幕

路线：相模

BOSS・月ノ轮熊

爪击：向正前方发动的爪击，如果事先浑身颤抖，出招会演变成三连爪。虽然攻击判定距离不短，但保持在其身后就没有威胁。爆斗气状态后，挥爪攻击还有可能追加月牙形的气刃，对灵力槽是极大的威胁。

突进：四脚着地后向正前方发动的冲刺突进，出招前有“刨地”的明显准备动作，提前跳起即可。斗气状态下BOSS的发招会省略预备动作。

小跳下压：跳跃至低空发动的下压攻击，判定范围和伤害都不大，即使躲不开、用防御也损耗不大。斗气状态时会连续跳跃。

大跳震地：跳跃至高空后发动震地攻击，四脚落地时会向两边发出冲击波。斗气状态时有可能与小跳下压连用。

抓投：张开双爪后抓起玩家并扔出去，此招无法防御，但准备时间较长，且只对前方有判定。只要及时翻滚到对方身后便没有威胁，即使被抓利用按住防御键的伤害取消判定也可以安然无恙。

投掷野猪：随着战斗的进行，场景中会出现一些小野猪，它们的攻击欲望不算强。但当BOSS接近后会把野猪抓起并扔过来，起手动作与抓投玩家时一致，一旦命中对灵力槽损耗较大。

初阵对战的黑熊特性与正篇BOSS“黑猿”、“青坊主”类似，它的大部分招式都集中在正面，我方保持在其背后展开输出即可。由于主角目前只有初始能力，建议以攻击力较高的大人形态主战，只要第一击过后原地把狼牙棒转动起来，就能把BOSS打得连连出硬直，而且也便于自己发动狂化攻击提升伤害输出。即使对方处在抓投攻击的霸体状态，躲闪不及被抓后，按紧防御也可以避免死亡。当BOSS被打得浮空后就立刻切换到小孩形态，以突进配合空中的连续攻击展开追击。对方爆斗气后需要小心，此状态下无法再用狼牙棒打出硬直，建议以动作灵活的小孩形态迎战，以偷袭为主，死狂难度下切忌贪刀，尤其要小心躲避气刃。当场景中小野猪开始增多时，应适当配合全体攻击击杀，虽然其攻击欲望不算强，但突进攻击对灵力槽的威胁较大，且数量增多后容易导致“阴沟里翻船”。大鬼槽蓄满后就果断变身，把黑熊轰成渣渣吧！

此战还有一个小技巧，如果在黑熊爆斗气状态时发动大人形态的奥义，打出的火球会被BOSS接住并弹回来，玩家可以再挥棒打回去，如此反复直到命中对方能令其陷入长时间的硬直状态，用来解除斗气状态颇为有效。



二幕

路线：相模→武藏→甲斐

BOSS·山姥

挥刀连刺：挥舞手中的菜刀对前方展开突刺，起手为下段或上段攻击，最多连续三下，最后一下有可能发动纵砍，对上方有判定，且对灵力槽的损耗较大。斗气状态下出刀前会有发光蓄力特效，随后向前突进，并发动高速连刺。

下压：旋转双手的菜刀后原地起跳，以双刀插向地面，斗气状态下还会追加冲击波。一旦命中必定断刀，需活用空中突进向两侧躲闪。

喷吐毒雾：向下方喷吐范围广、持续时间长的毒雾，发招前有明显的憋气动作，提前跳到她头顶上即可。毒雾会维持很长时间才能散去，攻击时要留心场景中的紫色区域。

菜刀雨：先在头发中摸索，然后下蹲蓄力，向高空投掷菜刀，一定时间后如雨点般落下，菜刀按出手时的颜色分为几种情况——①白色普通菜刀；②红色爆炸菜刀，落地时带有爆炸效果；③紫色剧毒菜刀，命中后会进入中毒状态。无论是哪一种菜刀，跳起在空中打掉比较安全。

旋转菜刀：起手动作与菜刀雨一致，但扔出的是不断旋转的白色菜刀，会滞空一段时间。攻击菜刀可以弹向BOSS造成伤害，斗气状态后菜刀的数量会增加、且滞空时间延长，一段时间后没有打掉的菜刀还会自动飞向玩家所在位置。

乱发钻头：起手动作类似菜刀雨，头发会变得像钻头一般、分为五股旋转着向周身180°发动攻击。如果不对头发进行攻击，放任一段时间后会演变成从地底伸出的巨大钻头，攻击范围极广。一旦成功打掉五股头发，BOSS会陷入瘫坐在地面的长时间硬直状态。

山姥的头很大，允许玩家踩在上面展开输出，在BOSS头上时她间或会用菜刀刺向上方，不过准备动作明显，很容易躲避。由于主人公邪鬼的强势，锻炼系谱无论选择主升小孩路线或是大人路线都可以赢下后续两场BOSS战，这里也分两种打法讲解，玩家可根据自己的习惯任选其一。

板斧流：以空中下落攻击连续命中山姥头部，派生出的狂化攻击可以把BOSS打飞。玩家的空中连击技巧直接影响伤害的输出效率，建议在空中只打3下，稍作停顿再攻击，如此反复并以方向键控制下落角度，争取粘着BOSS不断追击。对方发动乱发钻头时就果断变身大鬼，或是使用奥义对攻，板斧奥义的持续时间比BOSS此招更长。如能击破五股头发还能继续对BOSS展开输出，习得“崭岩おろし”后追加的狂化攻击伤害惊人。

狼牙棒流：站在山姥头上原地挥棒就可以保持输出了，而且还能轻松地派生狂化攻击，BOSS扔出的旋转菜刀凭借狼牙棒优秀的滞空性能很容易就能全数打掉。主升大人路线时建议习得“鬼气泼刺其ノ壹”，在战斗中要展开强攻前先吃个东西，利用满腹槽的BUFF效果提升伤害。对方发动乱发钻头时，先利用躲避设法翻滚到其脸部的安全区域，在这里旋转狼牙棒可以一次性攻击到全部五股头发，效率极高。

提醒一下，等级提升后前来挑战时，随着山姥血量的减少，场景中会追加突然升起的竹栅栏，最好用小孩形态的下段旋转攻击全部清掉后再追着BOSS打。



大詰め

路线：甲斐→骏河→伊豆

BOSS·络新妇

最终战的女郎蜘蛛会在两种形态间来回切换，通常形态是我方展开输出的最佳时机，但是对方的攻势也同样凌厉；藏入背景中的隐匿形态时场景会变为淡蓝色，只有在其露出上半身时才有攻击判定，相对而言此阶段我方也较为安全。

·通常形态

跟踪火鸟：从嘴里吹出的小型火团，分散成数只火鸟后会自动追踪玩家，在攻击时顺便打掉即可。

八爪乱刺：准备动作为上半身向后倾，随后用八条腿对前方展开连续攻击，判定范围较大，要及时躲避到对方身后。

喷吐蛛丝：准备动作为下半身向后倾，随后从尾部喷出几股蛛丝。初期范围只有斜下方45°，爆斗气后范围变大，甚至会连续喷吐。碰到蛛丝会被黏住无法动弹，并被BOSS直接拉到面前啃咬。

·隐匿形态

头部啃咬：上半身现出蜘蛛原形，对周围发动啃咬攻击，有时还伴随着一下腿部攻击，但范围和威力都不大，直接防御即可。

喷吐丝柱：视觉观感类似正篇BOSS“土蜘蛛”的招式，但是并不会360度旋转，而且也没有黏着效果，可以用攻击弹返回去对BOSS造成伤害。

喷吐蛛丝：从头部喷出的蛛丝，命中时同样是被黏住，但并不会被BOSS拉到面前。死狂难度下只被蜘蛛丝命中并不会死亡，但若没能及时挣脱往往难逃BOSS或杂兵的后续攻击。

战斗中还不断有蜘蛛女佣前来，在其完成变身后才具有攻击判定，杂兵们会飞在空中偷袭玩家。手部的突进攻击和腿部的连续突刺威胁都不大，当其举起双手飘过来时要小心，一旦被近身抓住就会遭到连续啃咬，应提前躲开或是用攻击强制打断。根据锻炼系谱的升级路线，此战同样可以分为两种打法。

板斧流：延长奥义时间的“打出之铁锤”必须习得，并给小孩形态装备“秘法「幻化」”。通常形态下BOSS只要使用乱刺或蛛丝这种原地停留类的招式，就果断发动奥义对攻，连续敲击配合大威力的狂化攻击可以很快扣除一条血槽。BOSS进入隐匿状态后，建议跑到场景左侧平台的下方，这里的平台可以挡掉BOSS的远程攻击，玩家只需对付零散的杂兵。如果BOSS靠近就看准时机打它几下，但切记此阶段的主要任务是回复灵力槽，不要做浪费板斧灵力的动作，而是留到BOSS恢复成通常状态后再以奥义爆发。

狼牙棒流：相比第二场BOSS战没有更多必须学习的技能，尽量提升大人形态的攻击力即可。BOSS通常形态时要多用翻滚、尽量保持在她身体的下方或侧后方，当其喷吐蛛丝或发动乱刺时就用狼牙棒的旋转攻击配合满腹槽BUFF输出伤害。BOSS隐匿到背景中后，依旧是躲到场景左下方的平台下，在这里原地旋转狼牙棒既可以打退靠近的杂兵和BOSS，又可以把飞来的丝柱弹回去，可谓攻守兼备。要注意的是狼牙棒第一击挥舞很慢，面对袭来的敌人要提前按键攻击。

两种打法相较而言“板斧流”更为简单暴力，准备几个勾玉回复灵力就可以一直把通常状态的BOSS压制住；“狼牙棒流”更考验操作，但对灵力的损耗不大，忍袋中准备好食物保持满腹状态即可。当BOSS在从隐匿形态切换回通常形态时，必定会回到场景上方的蜘蛛网正中心，用蛛丝拉出两个杂兵，此时正是提前站位展开猛攻的绝佳时机。无论是用小孩形态的奥义、大人形态的空中旋转攻击、还是变身成大鬼的百裂拳，都全力倾泻到她身上吧！



锻炼系谱

名称	类型	效果	必要素材	装备条件
秘法「舍戒」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升10%	魂100	—
攻+3・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+3	魂276	—
攻+5・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+5	魂261	—
攻+4・大人	能力强化	大人形态的攻击力+4	魂290	—
奈落独乐	能力强化	小孩形态↓+□键连打可以发动下段旋转攻击	生气984	—
攻+5・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+5	魂370	—
攻+4・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+4	魂320	—
攻+6・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+6	魂304	—
地狱炎舞	能力强化	从大鬼形态变为火球移动时附加爆炸效果	生气617	—
攻+7・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+7	魂350	—
攻+5・大人	能力强化	大人形态的攻击力+5	魂337	—
攻+7・大人	能力强化	大人形态的攻击力+7	魂389	—
轰天风车	能力强化	大人形态在空中连打□键可以发动旋转攻击	生气935	—
心得「加持」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少20%	生气215、魂187	力5、体力2
攻+7・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+7	魂426	—
攻+11・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+11	魂715	—
心得「法眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.2%	生气206、魂179	力8、体力4
攻+9・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+9	魂403	—
秘法「劫火」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而上升	生气346、魂301	力11、体力5
攻+14・大人	能力强化	大人形态的攻击力+14	魂753	—
攻+8・大人	能力强化	大人形态的攻击力+8	魂448	—
心得「轮回」	付与效果	吸收魂时生命力回复1%	生气189、魂164	力6、体力3
英气凛々	能力强化	出现满腹槽的状态下灵力回复速度上升50%	生气2074	—
崩岩おろし	能力强化	小孩形态的奥义连续命中时会在最后发动强力一击	生气2082	—
攻+15・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+15	魂819	—
攻+22・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+22	魂888	—
霸气扬々	能力强化	出现满腹槽的状态下全体攻击的伤害上升30%	生气1874	—
攻+14・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+14	魂678	—
心得「求道」	付与效果	灵力的回复速度加快	生气397、魂345	力14、体力8
攻+27・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+27	魂1164	—
攻+16・大人	能力强化	大人形态的攻击力+16	魂862	—
鬼火あられ	能力强化	大人形态发动奥义时按住↓可变招为喷火弹	生气1970	—
鬼气泼刺其ノ壹	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力上升10%	生气1977	—
攻+23・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+23	魂1228	—
秘法「幻化」	付与效果	奥义的伤害上升20%	生气454、魂395	力22、体力11
攻+17・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+17	魂938	—
攻+20・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+20	魂1074	—
心得「离苦」	付与效果	生命力在70%以上时受到攻击不会硬直	生气1015、魂883	力47、体力26
攻+25・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+25	魂1017	—
攻+19・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+19	魂776	—
秘法「法轮」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加20%	生气849、魂738	力36、体力20
心得「冥加」	付与效果	受到的伤害减轻10%	生气1217、魂1058	力58、体力32
攻+22・大人	能力强化	大人形态的攻击力+22	魂1130	—
攻+19・大人	能力强化	大人形态的攻击力+19	魂987	—
秘法「无相」	付与效果	突进攻击的伤害上升20%	生气708、魂616	力27、体力14
攻+24・大人	能力强化	大人形态的攻击力+24	魂1293	—
回天功	能力强化	发动狂化攻击时生命力回复5%	生气2668	—
攻+25・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+25	魂1406	—
攻+27・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+27	魂1609	—
攻+33・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+33	魂1525	—
攻+30・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+30	魂1332	—
浮岳掌	能力强化	将敌人打倒在地和令敌人断刀的能力增加	生气2402	—
攻+30・大人	能力强化	大人形态的攻击力+30	魂1694	—
攻+27・大人	能力强化	大人形态的攻击力+27	魂1480	—
火毬弹き	能力强化	大人形态发动奥义时按住↑可令火球来回弹跳	生气2535	—
攻+37・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+37	魂2876	—
打出之铁锤	能力强化	小孩形态发动奥义的持续时间延长	生气4085	—
攻+30・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+30	魂1841	—
心得「法雨」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复1%	生气1456、魂1266	力70、体力38
刚鬼不屈	能力强化	大鬼形态的持续时间延长	生气3676	—
攻+35・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+35	魂1744	—
攻+41・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+41	魂2724	—
极意「降魔」	付与效果	攻击力随着连击次数的增多而大幅上升	生气1743、魂1516	力83、体力46
攻+32・大人	能力强化	大人形态的攻击力+32	魂1938	—
绯炎流星	能力强化	大人形态的突进攻击强化，长按时飞行距离延长	生气3880	—
攻+39・大人	能力强化	大人形态的攻击力+39	魂3027	—
极意「华严」	付与效果	奥义的伤害上升30%	生气2087、魂1815	力96、体力53
攻+50・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+50	魂4121	—
攻+44・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+44	魂3443	—
真髓「地大」	付与效果	防御时灵力的消耗量减少30%	生气3580、魂3113	力135、体力74
真髓「天眼」	付与效果	攻击命中敌人时灵力回复0.5%	生气5131、魂4462	力159、体力88
攻+48・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+48	魂3262	—
真髓「久修」	付与效果	灵力的回复速度大幅加快	生气2991、魂2601	力122、体力68
真髓「转生」	付与效果	吸收魂时生命力回复2%	生气4286、魂3727	力147、体力81
攻+46・大人	能力强化	大人形态的攻击力+46	魂3624	—
攻+53・大人	能力强化	大人形态的攻击力+53	魂4338	—
极意「虚空」	付与效果	突进攻击的伤害上升30%	生气2498、魂2172	力110、体力60
练气法	能力强化	生气收集越多、攻击力越高	生气18439	—
攻+55・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+55	魂6312	—
攻+68・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+68	魂9709	—
龙破掌	能力强化	对倒地敌人造成的伤害上升30%	生气16595	—
攻+54・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+54	魂3904	—
攻+61・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+61	魂5980	—
攻+69・大人	能力强化	大人形态的攻击力+69	魂10220	—
攻+59・大人	能力强化	大人形态的攻击力+59	魂6644	—
鬼气泼刺其ノ贰	能力强化	出现满腹槽的状态下攻击力再上升10%	生气17517	—
真髓「慈悲」	付与效果	每隔一段时间生命力自动回复2%	生气6142、魂5341	力170、体力94
攻+72・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+72	魂15190	—
真髓「灭谛」	付与效果	生命力在50%以上时受到攻击不会硬直	生气14101、魂12262	力202、体力111
极意「轮宝」	付与效果	以灵力消耗增加为代价，攻击的伤害增加30%	生气11262、魂9793	力192、体力106
攻+71・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+71	魂9198	—
攻+76・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+76	魂14390	—
真髓「白业」	付与效果	受到的伤害减轻20%	生气21691、魂18862	力213、体力117
攻+75・大人	能力强化	大人形态的攻击力+75	魂15989	—
极意「黑业」	付与效果	给敌人造成的伤害、自己受到的伤害均上升20%	生气7353、魂6394	力180、体力99
攻+77・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+77	魂45771	—
攻+75・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+75	魂24354	—
极奈落独乐	能力强化	小孩形态下段旋转攻击的持续时间延长	生气58886	—
攻+82・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+82	魂43362	—
攻+78・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+78	魂23072	—
业火千烈拳	能力强化	大鬼形态的通常连击附加强力的爆炸效果	生气52998	—
真轰天风车	能力强化	大人形态的旋转攻击强化	生气55942	—
攻+77・大人	能力强化	大人形态的攻击力+77	魂25636	—
攻+81・大人	能力强化	大人形态的攻击力+81	魂48180	—
攻+88・子供	能力强化	小孩形态的攻击力+88	魂121725	—
攻+91・大鬼	能力强化	大鬼形态的攻击力+91	魂115319	—
攻+89・大人	能力强化	大人形态的攻击力+89	魂128132	—
秘奥「折伏」	付与效果	发动狂化攻击时，全部灵力与大鬼槽回复30%	生气28411、魂24705	力277、体力147

奖杯攻略

奖杯总数	6×4	铜杯	3×4	银杯	2×4	金杯	1×4	白金	0

全奖杯难度	7/10
全奖杯所需时间	40小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

奖杯综述

“元禄怪奇谭”全部4弹DLC都有追加奖杯，且奖杯构成大同小异，难点都在于“死狂”难度的挑战。由于前3弹DLC主角的奥义并不像正篇主角那么强力，因此“勾玉+奥义连发”的无脑战术不可行，挑战死狂需要反复练习，整体难度也略高于正篇。4弹DLC的死狂难度排序为：鬼娘篇＜一揆篇＜化猫篇＜白蛇篇（从易到难）。如果玩家已经先打通某弹DLC的“死狂”难度，那么其他DLC都可以直接从“死狂”难度开打，不过由于奖杯都需要挑战全魔窟，因此建议一般玩家还是以“无双”难度开始，熟悉主角的操作以及BOSS战的套路。第一结局通关后，优先挑战伊势的魔窟“铃鹿峠の大百足”，获得饰品“山灵の护符”以便在战斗中多积累魂。

值得一提的是更新1.05版补丁后，正篇BOSS所处区域的入口处会追加一个红色的转移阵（在其他DLC中必须已经打过了该BOSS才会出现），可供玩家直接传送到BOSS面前。虽然会因此错过途中的宝物，但能大大缩短路程，节省获得全奖杯所需的时间。



第1弹 | 津奈缶猫魔稿

本杯の果てに（铜杯）
取得条件：完成“津奈缶猫魔稿”的大诘

魍魉变化の凶行（铜杯）
取得条件：以猫妖或猫怪的形态击败BOSS

猫多罗韦驮天（铜杯）
取得条件：在1个小时内通关“津奈缶猫魔稿”
奖杯说明：第1弹DLC的第二幕和最后一幕等于走了一个来回，故建议在首场BOSS战结束后，在三河区域先往左走两个场景，到祠堂存档，之后一路杀奔武藏，途中不要触发任何一个祠堂，直到第二场BOSS战前的存档点再作回复和存档，击倒BOSS后立刻使用“青铜の镜”瞬移返回三河，这样就能节省一半的赶路时间。注意游戏中按Start键后系统仍会不断计时，挑战过程中想暂停需按PS键返回主界面。

物の怪の正体见たり（银杯）
取得条件：完成“津奈缶猫魔稿”的所有结局
奖杯说明：即普通结局和装备着“转变の导べ”打过最终BOSS的第二结局，其他DLC也同样如此。

超绝・魔黒缶猫大暴（银杯）
取得条件：在“死狂”难度下完成“津奈缶猫魔稿”的大诘

魔窟の首领猫（金杯）
取得条件：用阿恋通过所有的魔窟



第2弹 | 大根义民一揆

地狱の沙汰の（铜杯）
取得条件：完成“大根义民一揆”的大诘

百姓料理（铜杯）
取得条件：食用料理
奖杯说明：注意必须是任意的自制料理，即需要先找到对应的书物和食材，在料理店花钱吃是不算的。

命の身钱（铜杯）
取得条件：攒够1两金钱
奖杯说明：农民们在战斗后得到的金钱少得可怜，完成大诘通关时大概只有100文出头。不过玩家倒也不用刻意刷钱，在打完正篇流程的全部BOSS并完成魔窟挑战后金钱肯定会超过1两（10000文）。而且本DLC不太需要花钱，饰品和书物全部都是在宝箱中得到的，地图也无需购买，故等攒够1两解锁奖杯后再大肆挥霍吃料理吧。

梦の仕舞い（银杯）
取得条件：完成“大根义民一揆”的所有结局

绝伦・汉一揆 千锹万镰（银杯）
取得条件：在“死狂”难度下完成“大根义民一揆”的大诘

魔窟の头目（金杯）
取得条件：用权兵卫通过所有的魔窟

第3弹 | 七夜祟妖魔忍传

首冢の傍で（铜杯）
取得条件：完成“七夜祟妖魔忍传”的大诘

捷疾夜叉の逼（铜杯）
取得条件：在战斗中使用烟玉10次

鸠摩罗天（铜杯）
取得条件：在1个小时内通关“七夜祟妖魔忍传”
奖杯说明：第3弹DLC路程很短且没有走回头路的情况，故无需像第1弹DLC那样借助“青铜の镜”。要注意的只有BOSS战，一旦阵亡就读档重开，否则时间会累计。

豪杰儿雷也异闻谭（银杯）
取得条件：完成“七夜祟妖魔忍传”的所有结局

覆灭・白蛇祟 忍千紫万（银杯）
取得条件：在“死狂”难度下完成“七夜祟妖魔忍传”的大诘

魔窟の霸王（金杯）
取得条件：用岚丸通过所有的魔窟



第4弹 | 角隐女地狱

八景巡りと舆入れ（铜杯）
取得条件：完成“角隐女地狱”的大诘

阿武松（铜杯）
取得条件：在战斗中进入满腹状态20次
奖杯说明：即在战斗中使用会出现满腹槽的回复道具，先吃料理出满腹槽、再进入战斗是不算的。

猛る巨女の凶行（铜杯）
取得条件：以大鬼形态击败BOSS

鬼退治の舞台袖（银杯）
取得条件：完成“角隐女地狱”的所有结局

至极・角隐鬼女 百花齐放（银杯）
取得条件：在“死狂”难度下完成“角隐女地狱”的大诘

魔窟の罗刹女（金杯）
取得条件：用罗邪鬼通过所有的魔窟

RPG	英雄传说 闪之轨迹 II		必需记忆卡
	英雄传说 闪之轨迹 II		3100MB
	Falcom	2014年9月25日	中文版	1人
零售版：398港币/下载版：358港币	对应PSV TV/交叉存档	对应玩家年龄：12岁以上	



随着一声枪响，帝国的内战正式打响。游戏的故事紧接前作，玩家要以与同伴们分散的黎恩为视角，完成集结同伴的重任，见证平定内乱的整个过程。优秀的故事和全新的系统是本作的两大看点，下面就跟随小编一起走进游戏的世界吧。

文 阿鲁　美编 Juxi

系统详解

按键操作

按键	非战斗	战斗
左摇杆	移动	选择目标/移动
右摇杆	转换视角	
○	对话/调查/攻击	确定
×	切换走/跑，长按为加速对话	取消
△	菜单	S-Break
□	迷宫中为查看当前任务目标，野外和城镇中为开启移动选单	查看敌人详细情报
L	切换队首角色/骑乘导力机车时为刹车，长按为倒车/大地图界面缩小地图	设定战术连结
R	移动时长按为冲刺/骑乘导力机车时为油门/大地图界面放大地图	换人
SELECT	打开笔记本	–
START	查看大地图	跳过战斗画面
双击前触屏	视角复位	–

菜单解说

EQUIP	更换角色的武器、装备、饰品和换装物品	
ORBMENT	使用魔法、更换结晶回路和核心回路	
	ARTS	使用魔法
	QUARTZ	更换结晶回路和核心回路
ITEMS	查看、使用道具	
STATUS	查看角色状态	
LINK	查看角色之间的羁绊等级和连结特技	
TACTICS	设置角色的排列顺序以及战斗时的站位，按△键可设定角色之间的战术连结	
NOTE	笔记本	
SYSTEM	系统	
	SAVE	存档
	LOAD	读档
	DELETE	删除存档
	CROSS-SAVE	记录联动
	OPTION	游戏设置
	TITLE	返回标题画面

笔记本

笔记本一直是“《轨迹》系列”的传统，该系统在《闪轨》中发生了较大的变化，笔记本里记录的内容更加丰富，不少有用的信息需要在这里查看，制作料理也要在这里面进行。

条目	作用
主要	查看玩家的综合成绩和游戏进度，每一章节每个阶段的故事都会以非常详尽的文字记录下来，本作还追加了考验箱、学院生情报等内容
委托	查看任务的要点以及完成情况
战斗	查看战历和每个迷宫里的魔兽情报
人物	查看人物介绍，在特定时间点与某人对话或完成任务可更新人物笔记
料理	记录了已学会的菜谱，选择菜谱后可制作料理
钓鱼	记录了钓鱼相关的详细内容
书籍	记录了已获得的书籍资料
主动语音	记录在野外或迷宫行走时角色的临时对话语音，最多保留最新的50条
说明	查看游戏说明

角色各项数值和能力

名称	含义
HP	生命值，减到0时进入“无法战斗”状态
EP	魔法值，使用导力魔法时消耗
CP	战技点数，攻击命中敌人或受到伤害时蓄积，使用战技或S战技时消耗
EXP	角色的总经验值
NEXT	升级所需经验值
STR	物理攻击力

名称	含义
DEF	物理防御力
ATS	魔法攻击力
ADF	魔法防御力
SPD	行动速度
DEX	器用度，关系到角色的命中率
AGL	敏捷度，关系到角色的回避率
MOV	移动力
RNG	攻击范围

状态栏

图标	名称	效果
	毒	行动后会遭到损伤
	封技	无法使用攻击·战技·S战技
	封魔	无法使用魔法
	暗黑	命中率·回避率-50%
	睡眠	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	炎伤	行动后会遭受严重损伤
	冻结	无法行动，且行动后会遭到损伤
	石化	无法行动，且遭到攻击后有30%的几率会无法战斗
	昏厥	无法行动，且遭到攻击后100%会形成暴击
	混乱	会不分敌我盲目攻击
	即死	一击即无法战斗
	恶梦	睡眠效果+解除后会随机造成异常状态
	延迟	行动顺序较为推迟
	消灭	暂时从战斗区域消失，且EP强制变0
	打乱平衡	态势容易崩溃失去平衡
	连结断裂	战术连结被强制解除且无法重设
	能力降低	让图示代表的能力下降
	能力上升	让图示代表的能力上升
	心眼	命中率·回避率-50%，失衡发生率+10%
	HP回复	每回合HP均会稍微回复
	CP上升	每回合CP均会稍微上升
	物理防御	让物理攻击随显示的次数失效一次或数次
	物理反射	让物理攻击随显示的次数反射,损伤1/4
	魔法反射	让魔法攻击随显示的次数反射,损伤1/4
	匿踪	不会被敌人锁定为目标，且发动通常攻击·战技时100%会形成暴击
	衰弱	失去平衡，且魔法属性有效率+50%
-	无法战斗	HP减至0的状态

结晶回路&核心回路

和前作一样，结晶回路主要用来增加魔法的数量和提升能力，稀有度越高的结晶回路能力越强，同名结晶回路里，稀有度越高还会附加额外的能力。另外，在工房可以消耗耀晶石合成结晶回路，可合成的种类随流程推进逐渐增加。核心回路可以提升角色的能力和在战斗中附加特殊效果，随着其等级的提升，附加能力会进一步提升，还会不断开启高级魔法，而对角色能力的增幅和附加效果也会随着核心回路的升级而不断增强，不过升级速度较慢，需慢慢培养。核心回路的详细资料可参见后文的“附录”部分。

强化结晶插槽

后期获得的结晶回路中，有稀有的R和SR级别回路，这两种结晶回路需要玩家将导力器的结晶插槽进行升级后才能装备。升级结晶插槽需前往工房进行操作，支付耀晶石就能升级，不过升级Lv2插槽所需消耗的耀晶石数量较多，前、中期手头紧时建议优先给主力队员升级。

EX宝玉

第Ⅱ部前期，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家可以消耗结晶回路和U物质制作EX宝玉，用于强化骑神瓦利玛，最多可给它装备三个EX宝玉。

移动选单

在城镇和诺尔德高原的部分野外中，按□键可以开启移动选单，玩家可直接进入部分地点，省去了跑路的时间。



羁绊等级

游戏中，所有角色之间都有羁绊等级这个概念，随着羁绊等级的提升，角色间进行战术连结时可发动的连结特技越多，具体角色对应的连结特技参见“角色介绍”部分。除此之外，羁绊等级还关系到终章时开启各个角色的特殊事件，要尽量提升各个角色与黎恩之间的羁绊等级。

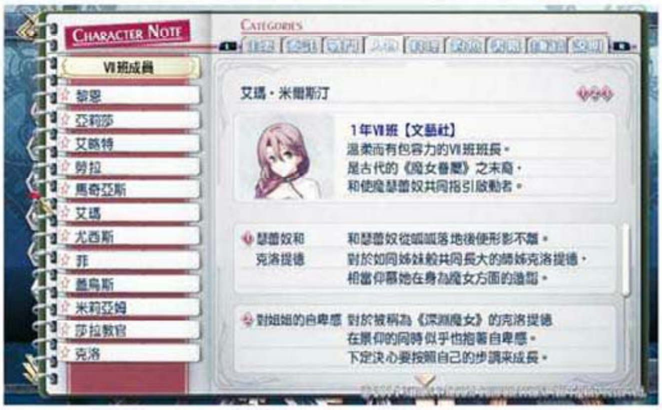


羁绊事件

在每次的休息日里，玩家拥有数额不等的羁绊行动点数，消耗行动点数可以和同伴触发羁绊事件，不同时间段可触发事件的成员有所不同，触发事件后可增加与该角色的羁绊值。打开城镇地图，可以触发羁绊事件的角色头像旁有绿色感叹号，在小地图上以黄色感叹号标示。

人物笔记

本作中，完成羁绊事件、分支任务以及在特定时间和地点与某人对话，都可以更新人物笔记，获得该角色的情报后可以在笔记本里看到与其相关的详细介绍。所有角色的人物笔记获得方法都在流程攻略的要点一栏里，没有特别标注的为随流程推进自动获得。



战斗笔记

战斗笔记中可以查看敌人的详细资料。本作的敌人数量非常丰富，除开外传、后日谭、考验箱和EXTRA的敌人外，需要玩家去解析情报的敌人数量共计331个，也必须将这331个敌人的情报完全解析后才能拿到“战斗大师”这个奖杯，所有敌人的资料可参见后文的“附录”部分，大家可自行对照收集情况。



任务

游戏中的任务分为三种类型。主要任务带有“必要”字样，只有完成了当前时间段的所有主要任务才能使游戏继续进行下去。除此之外还有分支任务和秘密任务，分支任务会跟随主要任务一起出现，查看任务后到指定地点去找委托人正式接受任务后开始着手完成，由于委托人和任务完成地点都会在地图上以“！”标注，完成起来还是比较轻松的。秘密任务是不随主要任务出现的，必须在指定时间段和特定的人对话才能开启任务，并且委托人是不会在地图上进行标注的。所有任务都有时效性，当故事的进程达到一定程度时，一些时效性短的任务就不能再完成了。由于完成任务关系到学生阶级的提升和部分奖励物品的获得，因此最好完成所有分支任务后再推进主线剧情。

学生阶级

类似《碧轨》中的搜查官等级，本作中完成任务或找回分散在帝国的学院成员时可获得AP点数，第Ⅰ部中，每阶段结束后都会对获得的AP点数进行统计；第Ⅱ部中则需要在完成任务后及时通过导力终端回报，即可立刻获得AP点数。累积到一定数量后学生阶级就会提升并获得相应报酬。

AP	阶级	报酬
-	乙七级	-
15	乙六级	坚韧之心
30	乙伍级	幸运
45	乙肆级	真・必胜头巾
60	乙参级	龙脉
75	乙贰级	勇气之心
95	乙壹级	练气
115	甲七级	真・斗魂皮带
135	甲六级	瀑布
155	甲伍级	斯托雷加Ω
175	甲肆级	霸道
200	甲参级	星杯挂坠
225	甲贰级	灵气外套
270	甲壹级	反逆
315	甲零级	狮子之心

骑乘系统

初期在诺尔德高原可以骑马，R键为加速，在野外行动且找不到马时可按□键打开移动选单，再按△键即可立即上马，当宝菈成为机组成员后可在其他野外区域骑马。流程到第Ⅱ部后可在野外骑乘导力机车，在移动选单下按□即可骑乘，R键为油门，L键为刹车，长按L键为倒车。活用骑乘系统可节约不少跑路的时间，并且在骑乘物上，敌人是不会主动追击的，靠近敌人后会出现不断缩小的圆圈，按○键即可进入战斗。



巡洋舰卡雷贾斯

流程进行到第Ⅱ部时才能接触到，相当于军官学院的大本营，共有五层，集合了众多设施。其中第一层是工房区，可在这里强化武器、强化结晶插槽、购买机车组件、制作及给骑神装备EX宝玉等；第二层是多功能区域，可在此购买物品、玩迷你游戏等；第三层是商店和联络区域，可在此购买道具和武器；第四层是训练区域，可在此进行各种训练，完成后还能获得奖励；第五层是舰桥，可接受或回报任务，与托娃对话则能选定飞船的去向。刚开始，各个区域的诸多设施均为闲置状态，需要玩家将散落在帝国各地的原军官学院的同学都召集到船上后，设施才会逐渐开启。在野外或城镇中的开阔地带，按□键开启移动选单后再按START键可选择是否返回卡雷贾斯号，下面详细列出每层拥有的功能和对应学生。



1F

工房（乔治）

在这里可以进行导力器打孔、武器强化、合成结晶回路等，另外还可以在这里购买核心回路和导力机车的换装部件及颜色。

EX宝玉（克莱菈）

负责EX宝玉的制作和装备。

导力机车

可更换导力机车的颜色和装拆挂件。

2F

回收古怪料理（玛格丽特）

在走廊与其对话可交付古怪料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付古怪料理的数量	回赠礼物
7个	EP填充剂Ⅰ×3
14个	EP填充剂Ⅱ×3
18个	EP填充剂Ⅲ×3
22个	混沌

回收极品料理（莫妮卡）

在食堂与其对话可交付极品料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付极品料理的数量	回赠礼物
7个	回复药×3
14个	中回复药×3
18个	大回复药×3
22个	金刚盾

游戏室

可在此处玩迷你游戏"bladeⅡ"，另外这里的自动贩卖机还可以买到罐头。

秘药（萝西努）

位于医务室，可在她那里购买三种秘药。



广播有奖征答（孟亨）

在食堂与其对话可花钱抽奖，分为花费100米拉的人人有奖区和1000米拉的豪赌一场区，交钱后到野外或迷宫进行五场战斗后返回即可询问征答结果，两个奖区的奖项如下。

人人有奖区

奖项	奖品
绿色	回复药、EP填充剂Ⅰ、复活药、痊愈之药
蓝色	战斗探测器、烟雾弹
黄色	替身傀儡
红色	店铺贩卖的所有食材×1

豪赌一场区

奖项	奖品
安慰奖	U物质
银奖	诱饵×3
金奖	全魔物食材×3
白金奖	全回复药、EP填充剂Ⅳ、圣灵药·改、还魂粉

文艺部（桃乐丝）

可在她这里购买帝国时报和食谱。

钓皇俱乐部（肯尼斯）

在食堂与其对话可用钓果点数换取钓竿、结晶回路等物品。

食品商店（尼可拉斯）

位于食堂，可在他这里购买常用食材。

终端室（史提芬）



将战斗情报交给他看，获得一定数量的完整情报可从他这里获得U物质作为奖励，交付完整情报的数量达到284个以上可获得核心回路"灾厄"。

占卜屋（贝莉尔）

可询问目前与自己好感度高或低的同伴，完成终章的特殊事件后无法再进行查询。



3F

回收独门料理（布莱希特）

在走廊与其对话可交付独门料理，给足一定数量可获得回赠的礼物。

交付独门料理的数量	回赠礼物
7个	复活药×3
14个	圣灵药×3
18个	圣灵药·改×3
22个	革命

武器·药品商店（贾斯柏）

可购买最新的武器、部分饰品和常用药品。

饰品商店（科蕾特）

可购买导力机车的涂装、换装道具和部分饰品。

杂货店（雨果）

可购买高级饰品。

交换店（贝琪）

可用U物质与其交换诱饵、滑雪板和导力机车的涂装。

4F

凰翼章（艾尔芬皇女）

当达成条件后与其对话可获得凰翼章，总共可获得三个，获得条件如下。

名称	获得方法
凰翼功德章	完成15个以上分支任务
凰翼慈爱章	收集一定数量的人物笔记
凰翼武功章	打倒5只幻兽

射击训练（爱蜜莉&泰雷莎）

与这两人对话可进行射击训练，其中爱蜜莉负责1～3级，泰雷莎负责4、5级。可参战角色为亚莉莎、艾略特、马奇亚斯、艾玛、菲和莎拉，每个等级的战斗都有额外的附加条件，完成战斗后可获得U物质作为奖励，另外两个训练也是同样的。完成所有任务可获得核心回路"虹吸"。

等级	条件1	条件2	报酬
1		–	U物质×2
2	不使用	没有人无法战斗的情况下获胜	U物质×4
3	魔法	发动回避反击3次	U物质×6
4	获胜	不使用道具获胜	U物质×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质×10

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

剑术训练（罗金斯＆弗列妲）

与这两人对话可进行剑术训练，其中罗金斯负责1~3级，弗列妲负责4、5级。可参战角色为黎恩、劳拉、尤西斯、菲、盖乌斯、米莉亚姆和莎拉，完成所有任务可获得核心回路“骑兵”。

等级	条件1	条件2	报酬
1	不使用魔法获胜	-	U物质×2
2		没有人无法战斗的情况下获胜	U物质×4
3		发动回避反击3次	U物质×6
4		不使用道具获胜	U物质×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质×10

魔法训练（海贝尔＆艾德儿）

与这两人对话可进行魔法训练，其中海贝尔负责1~3级，艾德儿负责4、5级。可参战角色为“Ⅶ班”所有成员和莎拉，完成所有任务可获得核心回路“智者”。

等级	条件1	条件2	报酬
1	不使用战技获胜	-	U物质×2
2		没有人无法战斗的情况下获胜	U物质×4
3		魔法反射3次	U物质×6
4		不使用道具获胜	U物质×8
5		没有人红血的情况下获胜	U物质×10

5F

代理舰长（托娃）

与其对话可控制飞船的去向以及编辑队伍。

导力终端

确认、回报委托，确认原军官学院的学生所处位置以及调整是否开启卡雷贾斯的飞行演出和托娃的换装。

料理

本作中，料理配方需要和特定的NPC对话或在商店购买特定书物并使用后才能获得。打开笔记本翻到料理一栏便可以制作已学会的料理。每个食谱可制作出极品料理、普通料理、古怪料理和独门料理四种，而每个角色都有擅长或不擅长制作的料理，制作料理时可以根据角色的头像来大致判断制作出对应料理的成功率。与料理相关的资料可参见后文的“附录”部分。

料理赚钱法

在装备结晶回路“真心”的情况下，让艾玛、克蕾雅、托娃或爱丽榭来制作料理“热呼呼盐饭团”，有很大几率做出极品料理“鲜艳三色饭团”。所需食材的总价为120米拉，极品料理卖价150米拉。一次性做99个料理，只要能出70个以上的极品料理就有得赚（一般都会出90个左右）。虽然每次只能赚3000米拉左右，但只需11880米拉的成本就能无限赚钱，而且从买材料、做料理到卖料理，整个过程不超过20秒，刷上半个小时收入还是很可观的。结晶回路“真心”为12月12日秘密任务“大小姐的去向”的报酬。

书籍收集

收集各种书籍也是系列的特色之一，本作中可供收集的数量不少，除了使用后获得食谱的“老子的料理”系列外，帝国时报、赌博师杰克文库版和赌博师杰克Ⅱ更是重要的收集目标。除了在杂货店购买外，有不少都需要与特定角色对话才能获得，具体情况参见后文攻略。

宝箱

游戏中的宝箱共有四种，分别为普通箱、贵重箱、怪物箱和考验箱。其中普通箱为黄色，里面大多为耀晶石、U物质、道具等；贵重箱为红色，里面大多为装备、饰品和结晶回路；怪物箱为紫色，开启后会遭遇战斗，胜利后即可获得箱子里的贵重物品；考验箱为蓝色，和怪物箱类似，也需要打倒宝箱中的怪物，不过会指定特定的数名角色进行战斗，难度比怪物箱更高。完成战斗后不会获得物品，但参战的所有角色能解锁“增幅强化”的能力，并且可获得大量羁绊值，全队的HP和EP也会全回复。

钓鱼

和前作的玩法没有区别。首先要在野外寻找能够钓鱼的钓点，每个钓点会提供指定数量的钓鱼次数，次数为0后必须撒鱼饵后才能在此处重新钓鱼。每经过一个阶段后，温泉乡悠米尔钓点的钓鱼次数会刷新。当鱼上钩后需要连点对应的按键拉线，逐渐将鱼拉到岸边。指定的按键会不断变化，考验玩家的反应和手速。钓点的具体位置参见攻略中的“要点”部分。

迷你游戏

滑雪板

在温泉乡悠米尔的滑雪场可以玩到这个游戏，只要在限定时间内拿到指定数量的旗子就能过关并获得奖励，失败后还可以降低难度后继续挑战（不再限定时间）。游戏的操作非常简单，左摇杆的左右用于控制方向，拉后为减速，×键为跳跃。由于赛道是斜坡，行进速度会随着时间的推移不断加快，持续左右移动会减缓前进速度，碰到障碍物或边缘的石壁会导致速度归零。后期的赛道需要多尝试几次，熟悉障碍物的摆设后才能顺利过关。赛道会随着章节的推进不断更新。

A赛道奖励

LV1	替身傀儡
LV2	脱兔
LV3	热情紧身裤、紫色点阵滑雪板
LV4	激情之红

B赛道奖励

LV1	银言铃
LV2	绿色徽记
LV3	蛊惑、阴阳板「斩」
LV4	神行珠

blade Ⅱ

前作中就出现过的卡牌游戏，本作中则追加了两张特殊卡片。游戏为1对1，初始每人手上握有10张牌，开始游戏后从牌堆摸牌，点数小的人优先出牌。牌的种类分为攻击卡、雷电卡、幻镜卡、暴风卡和力量卡。攻击卡左上角有数字代表各自的分值，打出就可以累计积分；雷电卡的作用是销毁对手最后打出的那张牌，幻镜卡的作用是跟对手交换已打出的所有牌；暴风卡可选取对手一张手牌将其摧毁；力量卡可将当前分数变为两倍，而攻击卡中点数为1的牌作用是恢复被对手雷电卡所销毁的牌。当任意时候双方打出的牌积分相同时则清空场上打出的所有牌，并从牌堆摸牌开始重新计算分数，不过玩家手上持有的牌是不会补充的。除攻击卡外，其他特殊卡片的分值均为1点，最后计算双方场上所有牌的分数，分值多的一方获胜。如果出牌时自己的点数小于对方，那么不管自己手上还有多少牌都直接判负。

幻兽

游戏进行到第Ⅱ部、完成分支任务“下落不明的平民”后，各地开始逐渐出现幻兽。幻兽的实力很强，等级均在100级以上，实力不够的情况下一定不要贸然挑战。打倒幻兽后可以获得珍贵的结晶回路，装备后可以使用失落魔法。下面列出所有幻兽的出现地点、出现条件、掉落物品以及攻略方法（NORMAL难度下）。

瓦尔古利夫

等级	100
出现地点	加雷利亚要塞・遗址
出现条件	完成分支任务“下落不明的平民”后
掉落物品	玲月珠

攻略方法：这只幻兽的杀招是不需要咏唱的地属性魔法“远古巨岩”，可对我方全体造成7000左右的伤害，不过只要使用艾玛的战技“新月护罩”给全员附加魔法反弹效果即可轻松防住，其他招式不足为惧，做好回复工作即可。

海德伦

等级	105
出现地点	自然公园・最深处
出现条件	第Ⅱ部12月19日后
掉落物品	教圣珠

攻略方法：这只幻兽的各种攻击附带不同的异常属性，“怪音波”附带睡眠效果，“拨沙”附带黑暗效果，不需要咏唱的风属性魔法“末日龙卷”附带封技效果，事先装备好防御异常状态的饰品后再来挑战会轻松很多。

涅瑞盖德

等级	110
出现地点	诺尔德高原・南部精灵石柱群
出现条件	第Ⅱ部12月19日后
掉落物品	煌星珠

攻略方法：这只幻兽的时属性魔法“暗影伪典”附带HP吸收的效果，全部命中我方可回复接近三万的HP，一定要用魔法反弹给挡掉。如果觉得光靠艾玛一人使用战技比较吃力，可以让负责回复的角色装备结晶回路“新月之镜”，靠魔法来接续反弹效果。它的弱点是空属性。



亚格纳加恩

等级	115
出现地点	诺帝亚街道2
出现条件	第Ⅱ部12月23日后
掉落物品	焦阳珠

攻略方法：这场战斗的难度较高，这只幻兽吼叫后不但会回复四万左右的HP，还会给自己加物攻、魔攻和速度持续五个回合，这期间使用魔法“千阳新星”可对我方队员造成12000以上的高伤害。好在该魔法的范围很小，分散站位可避免被一招团灭。另外，该幻兽的喷火招式附带炎伤效果，踏地则附带昏厥效果，记得提前装备防止异常状态的饰品。

林顿邦姆

等级	120
出现地点	艾辛格特山脉1
出现条件	完成分支任务“下落不明的飞行船”后
掉落物品	吼龙珠

攻略方法：这只幻兽的攻击力高不说，不少攻击方式都是全体范围的物理攻击，还会全体水属性魔法“螺旋巨涡”，因此艾玛的魔法反射和尤西斯的物理防御在战斗中会非常有用。它的弱点是幻属性魔法，可给主力法系攻击手装备“银言铃”，用以缩短使用魔法后的硬直时间。



战斗相关

战斗选项解说

选项	作用
移动	控制角色站位
魔法	使用导力魔法，需消耗EP
攻击	普通攻击，不同的角色攻击范围不同
战技	使用战技，需消耗CP
道具	使用道具，回复料理以及攻击料理
撤退	逃跑，可以看到当前战斗逃跑的成功率，逃跑率会随逃跑次数的增加而提升

遇敌

游戏的敌人采用可见式，角色在野外或迷宫里按○键可以进行原野攻击，实力远超于敌人时命中第一下必定使其昏厥，再次攻击命中可直接将其消灭，并获得少量耀晶石作为奖励。与敌人实力相当时，命中魔兽的背部可以使其眩晕或昏厥，此时触碰敌人进入战斗的话我方会获得极大优势；反之被魔兽从背部接近进入战斗则会对我方非常不利。靠近魔兽后会被它发现，魔兽会主动追击玩家，此时建议果断后退，魔兽在追击一段距离后就会停下，短暂休息后会转头返回先前的位置，我们可以利用这一特点在魔兽停下的时候立即跑到它面前，等其转身的瞬间发动攻击就能顺利将其击晕了。需要注意的是，不同角色的攻击动作和武器的攻击方式都不同，这里建议用攻击速度较远的箭或铳来攻击魔兽，即便在攻击时被敌人发现也有足够的距离来缓冲。移动时按住R键可以冲刺，不过冲刺时很容易引起魔兽的注意，建议接近背对着玩家的魔兽时不要使用，等被魔兽发现后再用冲刺来逃命。

各战斗类型一览

战斗类型	触发方式	效果
奇袭攻击	接触昏厥的敌人	获得优势攻击的效果且对所有敌人造成少量伤害
优势攻击	接触眩晕的敌人	先制攻击且CP上升10
先制攻击	从背后接近敌人	加快友方的行动顺序
通常战斗	正常情况下接触敌人	无效果
背后遇袭	被敌人从背后袭击	敌人发动先制攻击，队列、阵型被打乱，战术连结强制解除

武器属性与失衡

在本作中，每个人的武器都有武器属性，部分武器还拥有多属性，而每个魔物的情报里都会显示用哪种武器攻击容易失衡，机会。除了普通攻击的失衡外，发动暴击时必定失衡，另外部分战技会额外提升失衡的概率，在选择时可留意一下。在战斗时尽量选择对该魔兽失衡值高的武器进行攻击，多创造追击的



战术连结

玩家可以为出战的任意两名角色设定战术连结，这样只要在战斗时攻击敌人致使其姿态崩溃形成“失衡”状态，就能发动连结攻击。追加的攻击分为“追击”、“连续猛攻”和“爆裂猛攻”三种类型。追击可以看做援护攻击，使用后增加1个勇气点；连续猛攻是建立连接的两人分别作出一次攻击，需要消耗3个勇气点；爆裂猛攻为所有队员的一齐攻击，不过必须出场角色为4人且两两建立连接，并且还不能有人处于濒死状态，发动需要消耗5个勇气点。勇气点最多可累积5个。

连结特技

对应战术连结的系统，随着角色间羁绊等级的提升，可开启不同效果的连结特技，进行战术连结的两人有一定几率触发并使用这些特技，例如挺身守护、快捷痊愈、魔法增幅等。下面列出所有连结特技的效果。



技能名	效果	发生几率
连结攻击	可使用连结攻击	–
最后一击	追击后，给予HP所剩无几的敌人最后一击（敌人HP剩余量在普通攻击伤害的60%以下时发动）	100%
浑身一击	“最后一击”的威力提升，变得更容易发动（敌人HP剩余量在普通攻击伤害的90%以下时发动）	100%
热烈打气	搭档遭受攻击时，为其回复HP10%，CP+20	A型
快捷回复	搭档遭受攻击时，为其回复HP20%	A型
激昂	搭档受到攻击时，自身CP+50	A型
快捷充能	搭档使用魔法时，为其回复EP100	B型
快捷痊愈	搭档遭受攻击时，为其解除所有异常状态和能力降低效果，并回复HP10%	A型
魔法增幅	搭档使用攻击魔法时，其赋予的损伤增加为1.2倍	B型
刹那追击	追击赋予的损伤增加为1.25倍，并对敌人附加3回合SPD-25%的效果	100%
挺身守护	挺身保护搭档，承受的损伤减半	A型
反击	搭档遭受攻击时会进行反击	B型
快捷复活	搭档陷入无法战斗前，为其回复HP10%	B型
连续猛攻Ⅱ	“连续猛攻”的威力提升为1.2倍	100%
究极一击	进一步提升“最后一击”的威力，且变得相当容易发动（敌人HP剩余量在普通攻击伤害的120%以下时发动）	100%
热烈打气Ⅱ	搭档遭受攻击时，为其回复HP15%，CP+30	A型
快捷回复Ⅱ	搭档遭受攻击时，为其回复HP40%	A型
大激昂	搭档受到攻击时，自身CP+75	A型
快捷充能Ⅱ	搭档使用魔法时，为其回复EP200	B型
快捷痊愈Ⅱ	搭档遭受攻击时，为其解除所有异常状态和能力降低效果，并回复HP20%	A型
魔法增幅Ⅱ	搭档使用攻击魔法时，其赋予的损伤增加为1.5倍	B型
魔法增幅Ⅲ	搭档使用攻击魔法时，其赋予的损伤增加为1.8倍	B型
刹那猛追击	追击赋予的损伤增加为1.5倍，并对敌人附加3回合SPD-50%的效果	100%
坚守	挺身保护搭档，承受的损伤减为1/10	A型
猛反击	搭档遭受攻击时会进行反击，赋予1.5倍损伤	B型
快捷复活Ⅱ	搭档陷入无法战斗前，为其回复HP20%	B型
增幅强化Ⅱ	进入“增幅强化”时赋予的物理、魔法损伤增加为1.2倍	100%

连结等级的发生几率

发生几率一栏中，100%表示必定发动，其中的A型和B型，在不同连结等级下对应的数值会发生变化，具体变化数值对应下表。

发生几率对应型号	对应连结等级				
	Lv3	Lv4	Lv5	Lv6	Lv7
A型	10%	12.50%	15%	17.50%	20%
A型（同伴HP在20%以下）	40%	50%	60%	70%	80%
B型	30%	35%	40%	45%	50%

增幅强化

本作新增的系统，第Ⅰ部前期开启。增幅强化的图示通过玩家在战斗中攻击命中敌人以及战斗结束后根据战斗评价的获得量来不断蓄积，当图示变红且和其他队友处于战术连结状态时，在攻击指令位置按→+○可发动强化增幅，发动后HP和EP回复30%，CP上升30点，所有异常状态全恢复，且可以3回合连续行动。该状态下，普通攻击和战技必定让敌人失衡，所有魔法均为即时发动。不过一开始并不是所有角色之间都能联动进入增幅强化状态，需要在各地挑战考验箱，完成战斗后才会开启对应角色之间的增幅强化联动。

更换成员



探险时，玩家可带超过4人一起行动。战斗时最多只能上场4人，不能上场的人为支援角色，可在战斗时按R键随时将支援成员换上场，每回合只能更换一次。

战斗评价

在战斗中达成了某些条件，战斗后会给予一定的评价，这些评价都附加经验值加成系数，而且可以叠加甚至重复获得，处理得当的话，可以在一场战斗中获得2倍甚至更多的经验值。

名称	条件	加成点数
环场击杀	同时打倒4只以上的敌人	+0.4
三重击杀	同时打倒3只敌人	+0.3
双重击杀	同时打倒2只敌人	+0.2
三重取消	3度阻止魔法或战技的驱动	+0.3
复仇者	从危机状态中取得胜利	+0.2
无伤	所有人均未受任何伤害即获得胜利	+0.2
双重连结	发动2次以上的连结攻击	+0.2
三重反击	发动3次反击	+0.1
过量击杀	以损伤值等于剩余HP5倍以上的重击打倒敌人	+0.1
反击击杀	以反击打倒敌人	+0.1
快速击杀	3回合内胜利	+0.1
先制攻击	成功引发先制攻击	+0.1
强忍异常状态	3度自然恢复异常状态	+0.1
道具爱用者	使用3个道具	+0.1
情报分析	取得敌人的所有情报	+0.1
连锁战斗	引发连锁战斗（连续3次战斗的情形则×2）	+0.3
增幅强化	引发增幅强化	+0.2
失落魔法	使用了失落魔法	+0.1

导力魔法

导力魔法分为攻击和辅助两大类，所有魔法在使用后都要花时间咏唱，此时如果使用驱动解除类技能或攻击附带让对方陷入限制行动的异常状态时就会解除咏唱效果，这一点对敌我都是通用的。本作的行动顺序中附加的AT奖励里有一个无消耗且立即发动魔法的标识，遇到后一定不要放过，立即发动大范围强力魔法来对付敌人。



失落魔法

打倒幻兽后可以获得特殊的结晶回路，游戏中共有5个。这种结晶回路的名称前带有括号，里面注明了该结晶回路对应的属性，每个回路对应三种属性，只能将其放在同属性的镶嵌孔里，装备后即可使用失落魔法。失落魔法拥有很强的性能，消耗的EP为该角色的EP最大值，不过AT奖励中的不消耗EP瞬发魔法和结晶回路中附带的省EP能力会影响EP的最终消耗量。每种失落魔法在一场战斗中只能使用一次。



战技&S战技

战技和S战技需要消耗CP值来发动，CP值可以通过攻击敌人、被敌人攻击、使用特定魔法或战技、食用料理、睡觉等方式来回复。战技和S战技可在轮到自己行动时使用，除此之外，还可以在进行行动的过程中按△+方向键发动S-Break，使用后可无视行动顺序立即使用S战技，在后期的战斗中需要用这个方法来插位阻止敌人转到好的额外奖励。S战技只需CP值达到100以上就能发动，CP200时发动S战技，威力变为1.5倍。

行动顺序中附加的AT奖励

图标	作用
	HP回复10%
	HP回复50%
	EP回复10%
	EP回复50%
	CP上升10点
	CP上升50点
	攻击・魔法・回复的效果增加为1.5倍，释放通常攻击・战技时必定会令敌人失衡
	从攻击的对象抢夺耀晶石
	无需等候驱动时间和消耗EP即可发动魔法
	物理・魔法攻击命中时，会随机造成异常状态（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时立即死亡（具耐性时不会生效）
	通常攻击・战技命中时能暂时消灭对手
	CP上升100点
	CP瞬间减为0

神气合一

前作中曾在剧情战斗中出现过，而本作在流程进行到第Ⅱ部时正式开启。这是里恩的一个战技，消耗100点CP，效果是自身觉醒3回合，STR、DEF、SPD+50%，觉醒后除了自身能力大幅提升外，所有战技也都全部强化，配合增幅强化一起使用可瞬间对敌人造成大量伤害。

※觉醒的效果为战技变化、所有异常状态、能力降低等效果均无效。



骑神战

前作最后让玩家体验过的骑神战终于在本作中正规化。游戏中，每个段落的末尾都会准备一场骑神战，并且对应的要素比前作更加丰富。骑神本体只能使用战技、攻击和防御三个指令，其中前两个指令和普通战斗类似，防御指令需消耗CP点数，回复少量HP，并在下次行动前，受到的伤害大幅降低。除开自身的指令外，身为同伴的“Ⅶ班”成员也会参战，轮到他们行动时可以使用充能、EX魔法和神气三个指令。其中充能用于回复骑神的EP；EX魔法为消耗EP使用的技能，不同成员对应的EX魔法各不相同，战斗时可按R键更换同伴（没有次数限制）；神气为消耗EP回复大量HP。

骑神在战斗时要攻击对方的各个部位，命中失衡率高的部位时有大几率引发失衡，从而进行连击。不过后期的战斗中，敌人会在发动攻击后使用战技，此时对方的站姿会发生变化，各部位的失衡率也会跟着变化。每次连击可累积一个勇气点数，累积到三个时可发动高威力的必杀，累积到五个时更可发动协力攻击，根据同伴的不同可发出不一样的协力技，除了威力巨大外，还能削弱敌人的部分能力。下面列出与骑神相关的全部资料。

灰之骑神

名称	攻击类型	范围	威力	硬直	消费CP
骑神战时					
残月	辅助	自己	–	30	90
闪光斩	物理攻击	–	B（120）	30	30
业炎击	物理攻击	–	A（130）	30	50
龙炎击	物理攻击	–	A（130）	30	50
天冲剑	物理攻击	–	S（140）	40	110
骑神召唤时					
闪光斩	物理攻击	圆LL（指定地点）	B（120）	20	20
业炎击	物理攻击	圆LL（指定地点）	S+（160）	30	40
龙炎击	物理攻击	圆LL（指定地点）	S+（170）	30	40
天冲剑	物理攻击	圆LL（指定地点）	SS+（300）	30	100

苍之骑神

名称	攻击类型	范围	威力	硬直	消费CP
圆弧斩	物理攻击	–	B（120）	30	20
罪恶之刃	物理攻击	–	S（140）	30	40
混沌剑	物理攻击	–	S+（150）	40	60
投掷利刃	物理攻击	–	S+（150）	40	60
致命十字	物理攻击	–	S+（200）	40	0（消费BP3）

协力和必杀攻击

名称	习得时间	威力	消耗BP	效果	所需搭档
破甲拳	初期	SS（200）	3	无	–
无想霸斩	第Ⅰ部首次骑神战	SS（200）	3	无	–
阳光剑	第Ⅰ部第二次骑神战	SSS（350）	5	100%几率使敌人陷入炎伤状态1回合	亚莉莎、莎拉
圣王剑	第Ⅰ部第二次骑神战	SSS（350）	5	敌人STR、ATS-25%，效果持续3回合	艾略特、尤西斯
龙王剑	第Ⅰ部第二次骑神战	SSS（350）	5	100%几率使敌人陷入封技状态1回合	劳拉、盖乌斯
月光剑	第Ⅰ部第二次骑神战	SSS（350）	5	敌人DEF、ADF-25%，效果持续3回合	马奇亚斯、艾玛
星光剑	第Ⅰ部第二次骑神战	SSS（350）	5	敌人SPD-25%，效果持续3回合	菲、米莉亚姆
合之太刀·苍霸十字斩	终章	4S（450）	5	–	克洛

EX魔法

名称	威力	硬直	消耗EP	效果	所需搭档
大地震裂	A（130）	40	100	对一名敌人造成地属性伤害	马奇亚斯、米莉亚姆
纯水物质	A（130）	40	100	对一名敌人造成水属性伤害	艾略特、劳拉
王者之焰	A（130）	40	100	对一名敌人造成火属性伤害	亚莉莎、艾玛、莎拉
疾风突袭	A（130）	40	100	对一名敌人造成风属性伤害	尤西斯、菲、盖乌斯
神圣疗愈	–	30	200	回合开始时CP+20，效果持续3回合	亚莉莎
共鸣节奏	–	30	200	回合开始时回复HP15%，效果持续3回合	艾略特
洸翼阵	–	30	200	STR+25%，效果持续3回合	劳拉
爆发驱动	–	15	200	行动顺序提前	马奇亚斯
新月护罩	–	30	200	DEF+25%，效果持续3回合	艾玛
骑士符文	S（140）	40	200	敌人DEF、ADF-25%、无视属性有效率，效果持续3回合	尤西斯
大气爆冲	–	15	200	SPD+25%，效果持续3回合	菲
野性怒火	–	30	0	HP-20%，CP+120	盖乌斯
究极防护	–	30	200	完全防御一次物理攻击	米莉亚姆
鸣神	S（140）	40	200	敌人STR、SPD-25%、无视属性有效率，效果持续3回合	莎拉

骑神召唤

流程进行到第Ⅱ部，让克莱菈登上飞船后与其对话开启的系统，玩家在普通战斗时也能让骑神参战。召唤骑神的指令在黎恩的战技里，使用后可让骑神留在场上3个回合。由于骑神的攻击力和攻击范围都很优秀，用来对付杂兵可起到秒杀的效果，对付大型敌人时也能发挥出不错的效果。不过骑神召唤需消耗500点EP，且每场战斗只能召唤一次，要谨慎使用。

※某些战斗无法召唤骑神。

存档继承奖励

条件	奖励
黎恩等级69以下	7属性耀晶石×100、攻击1、还魂粉
黎恩等级70~79	7属性耀晶石×300、攻击1、心灵之霞、还魂粉
黎恩等级80以上	7属性耀晶石×500、攻击1、心灵之霞、神圣之力、还魂粉×2
学生阶级达到甲零级	黄金徽章
学生阶级达到甲壹级	白银徽章



角色能力全解析

本作中可用角色的数量不少，更新1.03补丁后还能在梦幻回廊的回复装置处购买换装用饰品，给角色装备后可以幻化为罗伊德、莉夏、克洛、亚尔缇娜和薇塔5人挑战梦幻回廊。



黎恩·舒华泽

移动	攻击范围
7	1

武器属性	等级
斩	S
突	–
射	–
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	浑身一击
Lv4	挺身守护
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	究极一击
Lv7	增幅强化 Ⅱ



普通状态战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
红叶切	初期	C（110）	物理攻击	圆S（指定地点）	○	25	20	解除驱动，延迟+10，造成失衡率+10%
真·红叶切	Lv46	C+（115）	物理攻击	圆S（指定地点）	○	25	20	解除驱动，延迟+15，造成失衡率+10%
激励	初期	–	辅助	圆LL（自身中心）	×	30	30	3回合STR+25%，CP+10
弧影斩	初期	B（120）	物理攻击	直线S（指定地点）	×	20	30	延迟+20
真·弧影斩	Lv68	B+（125）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	20	30	延迟+25
疾风	初期	A（130）	物理攻击	圆L（指定地点）	×	25	45	30%几率使敌人陷入封技状态3回合，造成失衡率+20%
疾风·改	Lv81	A+（135）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	25	45	60%几率使敌人陷入封技状态3回合，造成失衡率+20%
业炎击	初期	S（140）	物理攻击	圆S（指定地点）	○	30	45	30%几率使敌人陷入炎伤、气绝状态2回合，造成失衡率+30%
龙炎击	Lv95	S+（150）	物理攻击	圆M（指定地点）	×	30	45	50%几率使敌人陷入炎伤、气绝状态2回合，造成失衡率+30%
神气合一	第Ⅱ部开始	–	辅助	自己	×	0	100	觉醒3回合，STR、DEF、SPD+50%
骑神召唤	第Ⅱ部完成克莱菈登舰任务后与其对话	–	特殊	–	×	0	0（消费EP500）	召唤瓦利玛出战3回合
苍焰之太刀	序章	SS+（325）	物理攻击	圆LL	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入炎伤状态2回合
终之太刀·晓	终章	SSS+（425）	物理攻击	全体	×	40	100～200	200%几率使敌人陷入炎伤状态3回合

觉醒状态战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
灭·红叶切	初期	A（130）	物理攻击	圆S（指定地点）	○	25	20	解除驱动，延迟+25，造成失衡率+20%
灭·弧影斩	初期	S（140）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	20	30	50%几率使敌人陷入无法战斗状态，延迟+25，造成失衡率+10%
里疾风	初期	S+（150）×2	物理攻击	直线L（指定地点）	×	25	50	100%几率使敌人封技状态3回合，造成失衡率+30%
灭·业炎击	初期	SS（250）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	60	60%几率使敌人陷入炎伤、气绝状态2回合，造成失衡率+50%
灭·龙炎击	Lv95	SS+（300）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	25	60	100%几率使敌人陷入炎伤、气绝状态2回合，造成失衡率+50%
苍焰之太刀	初期	SSS+(425)	物理攻击	圆LL	×	40	100～200	200%几率使敌人陷入炎伤状态2回合
终之太刀·晓	终章	4S+(500)	物理攻击	全体	×	40	100～200	300%几率使敌人陷入炎伤状态3回合

※红色名称代表S战技；威力一栏中，字母的括号里的数字为对应普通攻击的百分比数值，后同。



亚莉莎·莱恩福尔特

移动	攻击范围
5	6

武器属性	等级
斩	–
突	–
射	S
刚	–

连接特技

Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	热烈打气
Lv4	快捷复活
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	热烈打气 Ⅱ
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
焰刃箭	初期	B(120)	物理攻击	单体	○	30	20	解除驱动，30%几率使敌人陷入炎伤状态2回合，造成失衡率+20%
焰刃箭 Ⅱ	Lv77	A（130）	物理攻击	单体	○	30	20	解除驱动，60%几率使敌人陷入炎伤状态2回合，造成失衡率+30%
幻影之箭	Lv61	A（130）	魔法攻击	直线S（指定地点）	×	30	30	50%几率使敌人陷入黑暗状态2回合
神圣疗愈	初期	–	回复	圆M（指定地点）	×	30	40	回复自身以外同伴HP30%，CP+40
神圣疗愈 Ⅱ	Lv101	–	回复	圆M（指定地点）	×	30	40	回复自身以外同伴HP40%，CP+40
熔焰之雨	初期	C（110）	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	40	–
溶解风暴	Lv113	C+（115）	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	40	50%几率使敌人陷入封技、封魔状态2回合
天堂赠礼	初期	–	辅助	圆M（指定地点）	×	30	50	给自身以外的同伴附加“心眼”状态，回合开始时CP+20，效果持续4回合
审判之箭	初期	SS+（300）	魔法攻击	直线L（指定地点）	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入封魔状态3回合
光辉之弧	Lv89	SSS+(400)	魔法攻击	全体	×	40	100～200	200%几率使敌人陷入封魔状态3回合



艾略特·克雷格

移动	攻击范围
5	4

武器属性	等级
斩	D
突	D
射	C
刚	C

连接特技

Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷回复
Lv4	魔法增幅
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	快捷回复 Ⅱ
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
识破弱点	初期	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，使敌人陷入打乱平衡状态3回合
识破弱点α	Lv75	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，使敌人陷入打乱平衡状态3回合，STR、ATS-50%
回音节奏	初期	–	辅助	圆M（指定地点）	×	30	30	我方DEF+25%，回合开始时回复HP20%，效果持续3回合
共鸣节奏	Lv69	–	辅助	圆L（指定地点）	×	30	30	我方DEF+25%，回合开始时回复HP30%，效果持续3回合
蓝色摇篮曲	初期	C（110）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	30%几率使敌人陷入睡眠状态3回合，无法引发失衡
蓝色摇篮曲 Ⅱ	Lv52	C+（115）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	60%几率使敌人陷入睡眠状态3回合，无法引发失衡
圣歌	初期	–	回复	圆L（自身中心）	×	30	40	回复HP50%，所有异常状态，能力下降状态解除
暗夜钟声	初期	A（130）	魔法攻击	圆L（指定地点）	×	30	50	30%几率使敌人陷入恶梦状态3回合，无法引发失衡
暗夜钟声 Ⅱ	Lv105	A+（135）	魔法攻击	圆L（指定地点）	×	30	50	60%几率使敌人陷入恶梦状态3回合，无法引发失衡
七彩狂想曲	初期	SS（275）	魔法攻击	圆LL	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入混乱状态3回合
救赎圣坛曲	Lv79	–	回复	全体	×	40	100～200	我方全员解除无法战斗状态，回复HP100%（CP200发动时，追加回合开始时回复HP50%，效果持续2回合）



劳拉·S·亚尔赛德

移动	攻击范围
6	2

武器属性	等级
斩	A
突	–
射	–
刚	A

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	激昂
Lv4	浑身一击
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	大激昂
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
真·铁碎刃	初期	A+（135）	物理攻击	单体	○	30	25	DEF–25%、60%几率使敌人陷入封技状态3回合，造成失衡率+30%
地裂斩	初期	B（120）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	MOV–50%持续3回合，造成失衡率+10%
真·地裂斩	Lv87	B+（125）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	SPD–25%、MOV–50%持续3回合，造成失衡率+10%
洸圆牙	初期	S（140）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	30	50	将敌人吸引到自身附近，30%几率使敌人陷入昏厥状态2回合
洸闪牙	Lv114	S+（150）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	30	50	将敌人吸引到自身附近，50%几率使敌人陷入昏厥状态2回合
洸翼阵	初期	–	辅助	自己	×	30	20	附加"心眼"状态、STR+50%、ADF–50%，效果持续3回合
炽洸剑	Lv71	S（140）	魔法攻击	圆M（指定地点）	×	30	40	90%几率使敌人陷入封魔状态3回合，造成失衡率+20%
真·洸刃乱舞	初期	SS+（325）	物理攻击	圆LL	×	40	100～200	–
奥义·狮子洸翔斩	Lv105	SSS+(425)	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100～200	–



马奇亚斯·雷格尼兹

移动	攻击范围
5	6

武器属性	等级
斩	–
突	–
射	A
刚	B

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷充能
Lv4	激昂
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	快捷充能 Ⅱ
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
穿甲射击	初期	A（130）	物理攻击	单体	○	30	20	解除驱动，DEF–25%持续3回合，造成失衡率+20%
破甲射击	Lv51	A+（135）	物理攻击	直线S（指定地点）	○	30	20	解除驱动，DEF–25%持续3回合，造成失衡率+20%
能源弹	初期	–	回复	圆M	○	30	40	回复范围内同伴HP30%，EP15%
能源弹 Ⅱ	Lv69	–	回复	圆M	○	30	40	回复范围内同伴HP40%，EP20%
固态弹匣	初期	B（120）	物理攻击	圆L	○	30	40	30%几率使敌人陷入石化状态
固态弹匣 Ⅱ	Lv114	B+（125）	物理攻击	圆L	○	30	40	60%几率使敌人陷入石化状态
爆发驱动	初期	–	辅助	圆M	○	30	50	将同伴的行动顺序提前
巨型枪弹	Lv78	S（140）	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	50	使敌人陷入打乱平衡状态3回合，造成失衡率+20%
极限射击	初期	SS（275）	物理攻击	圆L	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入随机异常状态
三位一体终结	Lv98	SSS（375）	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100～200	200%几率使敌人陷入随机异常状态



艾玛·米尔斯汀

移动	攻击范围
5	4

武器属性	等级
斩	D
突	C
射	C
刚	D

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷痊愈
Lv4	快捷充能
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	快捷痊愈Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
识破弱点	初期	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，使敌人陷入打乱平衡状态3回合
识破弱点β	Lv75	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，DEF、ADF-50%，使敌人陷入打乱平衡状态3回合，
月之气息	初期	–	回复	单体	○	30	30	解除所有异常状态、能力降低状态、无法战斗状态，回复HP60%，CP+30
月之气息Ⅱ	Lv87	–	回复	单体	○	30	30	解除所有异常状态、能力降低状态、无法战斗状态，回复HP80%，CP+50
虚界之剑	初期	A（130）	魔法攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	ATS-50%持续3回合，造成失衡率+20%
新月护罩	初期	–	辅助	圆M	×	30	45	DEF+50%持续3回合，范围内同伴附加“反弹魔法”效果
苍紫之焰	初期	A（130）	魔法攻击	圆L	×	30	45	30%几率使敌人陷入炎伤、混乱状态3回合，无法引发失衡
苍紫之焰Ⅱ	Lv114	S（140）	魔法攻击	圆L	×	30	45	50%几率使敌人陷入炎伤、混乱状态3回合，无法引发失衡
巨塔之主	初期	SS+（325）	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–
黄道之雨	第Ⅱ部精灵洞窟与古利亚诺斯·奥拉的BOSS战自动习得	SSS+(425)	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–



尤西斯·艾尔巴雷亚

移动	攻击范围
6	1

武器属性	等级
斩	A
突	B
射	–
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	魔法增幅
Lv4	激昂
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	魔法增幅Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
快速突刺Ⅱ	初期	A+（135）	物理攻击	单体	○	30	30	解除驱动，延迟+20，造成失衡率+20%
符文锐锋	初期	B（120）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	ADF-25%持续3回合
圣柜锐锋	Lv101	A（130）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	ADF-50%持续3回合，造成失衡率+20%
贵族号令	初期	–	辅助	圆LL（自身中心）	×	30	30	STR、ATS、SPD+25%持续3回合
名贵剑击	初期	A（130）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	50%几率使敌人陷入封技、冻结状态3回合，造成失衡率+10%
名贵剑击Ⅱ	Lv113	S（140）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	50%几率使敌人陷入封技、冻结状态3回合，造成失衡率+20%
白金之盾	Lv81	–	辅助	圆M（自身中心）	×	30	50	范围内同伴附加“物理防御”效果
水晶之刃	初期	SS+（300）	物理攻击	圆L	×	40	100～200	–
百炼铁骑	Lv98	SSS+(400)	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入封技状态3回合

Vita出判 Vita动态 Vita动作 Vita攻略



菲·克劳赛尔

移动	攻击范围
8	1

武器属性	等级
斩	B
突	B
射	B
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	刹那追击
Lv4	反击
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	刹那猛追击
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
扫荡	初期	B（120）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	25	30	解除驱动，SPD-25%持续3回合
扫荡 Ⅱ	Lv69	B+（125）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	25	30	解除驱动，SPD-50%持续3回合
闪光手榴弹	初期	C（110）	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	40	30%几率使敌人陷入黑暗、封技状态3回合，无法引发失衡
疾风割裂	初期	A（130）	物理攻击	直线S（指定地点）	×	20	30	30%几率使敌人陷入昏厥状态3回合，30%几率即死，造成失衡率+20%
疾风之翼	Lv82	A+（135）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	20	30	50%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，50%几率即死，造成失衡率+20%
极限旋风	初期	S（140）	物理攻击	圆S（指定地点）	○	25	40	60%几率使敌人陷入封技状态3回合，延迟+25，造成失衡率+30%
极限旋风 Ⅱ	Lv105	S+（150）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	25	40	60%几率使敌人陷入封技状态3回合，延迟+30，造成失衡率+30%
无影之风	Lv53	–	辅助	自己	×	30	50	附加“隐匿”状态、SPD+50%，效果持续2回合
风精之舞	初期	SS+（325）	物理攻击	圆LL	×	40	100~200	–
暗影劲旅	Lv95	SSS+(425)	物理攻击	全体	×	40	100~200	–



盖乌斯·沃泽尔

移动	攻击范围
6	3

武器属性	等级
斩	–
突	S
射	–
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	挺身守护
Lv4	激昂
Lv5	连续猛攻 Ⅱ
Lv6	坚守
Lv7	增幅强化 Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
疾风旋刺	初期	C（110）	物理攻击	直线S（指定地点）	×	30	20	30%几率使敌人陷入封技状态3回合
狂风旋刺	Lv60	B（120）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	25	50%几率使敌人陷入封技状态3回合，使敌人陷入打乱平衡状态3回合
狂暴涡流	初期	A（130）	物理攻击	圆M	○	30	30	50%几率使敌人陷入黑暗状态3回合，造成失衡率+10%
野性怒火	初期	–	辅助	自己	×	30	0	HP-30%，CP+60
野性怒火 Ⅱ	Lv95	–	辅助	自己	×	30	0	HP-50%，CP+90
蛮荒之牙	初期	S（140）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	MOV-50%持续3回合，延迟+25，造成失衡率+20%
蛮荒之牙 Ⅱ	Lv113	S+（150）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	MOV-50%持续3回合，延迟+30，造成失衡率+20%
猎人之翼	Lv75或在第Ⅰ部悠米尔休息日3完成盖乌斯的羁绊事件	A（130）	物理攻击	圆M（指定地点）	×	30	40	解除驱动，DEF、ADF-50%持续3回合，造成失衡率+30%
灾厄之鹰	初期	SS+（325）	物理攻击	圆L	×	40	100~200	–
驱离者之枪	Lv78	SSS+(425)	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100~200	–

米莉亚姆·奥莱恩



移动	攻击范围
6	3

武器属性	等级
斩	–
突	–
射	–
刚	S

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	反击
	Lv4	热烈打气
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	猛反击
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
破坏拳击	初期	B（120）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	解除驱动，30%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，造成失衡率+20%
破坏拳击Ⅱ	Lv75	B+（125）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	解除驱动，50%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，造成失衡率+20%
究极防护	初期	–	辅助	自己	×	30	20	附加“物理防御”效果
镇暴光线	初期	A（130）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	STR-25%持续3回合，无法引发失衡
英勇光线	Lv95	A+（135）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	STR、DEF-25%持续3回合，无法引发失衡
百万重压	初期	S（140）	物理攻击	圆L	×	30	40	60%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，延迟+25，造成失衡率+30%
百万重压Ⅱ	Lv114	S+（150）	物理攻击	圆L	×	30	40	80%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，延迟+30，造成失衡率+30%
巨锤震击	Lv60	S（140）	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	30	50	使敌人陷入打乱平衡状态、MOV-50%，效果持续3回合，造成失衡率+10%
十亿强击	初期	SSS（350）	物理攻击	全体	×	40	100～200	–
银河加农	Lv82	4S（450）	物理攻击	全体	×	40	100～200	–

托瓦尔·兰德纳



移动	攻击范围
7	1

武器属性	等级
斩	–
突	B
射	B
刚	B

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	魔法增幅
	Lv4	快捷复活
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	魔法增幅Ⅱ
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
二段突刺	初期	B（120）	物理攻击	单体	○	30	20	解除驱动，100%几率使敌人陷入封技状态3回合，造成失衡率+30%
加速打击	Lv49	S（140）	物理攻击	单体	○	30	30	30%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，使敌人陷入打乱平衡状态3回合，造成失衡率+50%
核晶破解	初期	A（130）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	100%几率使敌人陷入封魔状态、ADF-50%，效果持续3回合，无法引发失衡
反逆风暴	初期	SSS（350）	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–
反逆风暴Ⅱ	Lv137	SSS+(425)	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–



克蕾雅·利维特

移动	攻击范围
6	6

武器属性	等级
斩	–
突	C
射	A
刚	B

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	反击
Lv4	快捷回复
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	猛反击
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
致命幻影	初期	A（130）	物理攻击	直线M（指定地点）	○	30	40	50%几率即死，延迟+25，造成失衡率+30%
极寒冻雨	初期	A（130）	魔法攻击	圆L（指定地点）	×	30	40	100%几率使敌人陷入冻结状态3回合
完美号令	初期	–	辅助	全体	×	30	60	全员行动顺序提前，STR、DEF+25%，效果持续3回合
百变之力	初期	SSS（350）	物理攻击	全体	×	40	100～200	–
百变之力Ⅱ	Lv137	SSS+(425)	物理攻击	全体	×	40	100～200	–



雪伦·克鲁格

移动	攻击范围
7	3

武器属性	等级
斩	A
突	C
射	C
刚	C

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷痊愈
Lv4	刹那追击
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	快捷痊愈Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
灾厄十字	初期	C（110）×2	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	30	将敌人吸引到自身附近，50%几率使敌人陷入封技状态3回合，延迟+25
缝影	初期	B（120）×2	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	45	SPD–50%、MOV–100%，效果持续3回合
黄金琼液	初期	–	回复	全体	×	30	50	全员回复HP50%，CP+50，解除所有异常状态
秘技·死缚葬送	初期	SSS（350）	物理攻击	全体	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入无法战斗状态
真·死缚葬送	Lv137	4S（450）	物理攻击	全体	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入无法战斗状态







莎拉·巴雷斯坦

移动	攻击范围
7	1

武器属性	等级
斩	A
突	A
射	A
刚	–

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	刹那追击
	Lv4	挺身守护
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	刹那猛追击
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
鸣神	初期	B（120）	物理攻击	圆L	○	30	30	90%几率使敌人陷入封技状态、SPD-25%，效果持续3回合，造成失衡率+10%
鸣神·改	Lv78	B+（125）	物理攻击	圆L	○	30	30	90%几率使敌人陷入封技状态、SPD-50%，效果持续3回合，造成失衡率+10%
雷神功	初期	–	辅助	自己	×	30	30	附加"心眼"状态、STR、SPD+50%，效果持续3回合
电光火石	初期	S（140）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	30%几率使敌人陷入封技状态3回合，延迟+30，造成失衡率+30%
电光火石·改	Lv114	S+（150）	物理攻击	圆M（指定地点）	○	30	40	50%几率使敌人陷入封技状态3回合，延迟+30，造成失衡率+30%
紫电一闪	Lv89	A+（135）	魔法攻击	圆L（指定地点）	×	30	40	STR-50%，效果持续3回合，造成失衡率+10%
紫电终结	初期	SSS（350）	物理攻击	全体	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入昏厥状态2回合
北之极致	第Ⅱ部突入奥洛克斯堡垒时，莎拉一人单挑猎兵团的战斗自动习得	4S（450）	物理攻击	全体	×	40	100～200	100%几率使敌人陷入昏厥状态2回合



托娃·赫歇尔

移动	攻击范围
5	5

武器属性	等级
斩	–
突	B
射	A
刚	C

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	热烈打气
	Lv4	魔法增幅
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	热烈打气Ⅱ
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
A识破弱点	初期	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，使敌人陷入衰弱状态3回合
流星击	初期	B（120）	魔法攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	–
能量雨	初期	–	回复	圆L	×	30	40	回复HP、EP25%
虹彩射击	初期	SSS（375）	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–
虹彩射击Ⅱ	Lv137	SSS+(425)	魔法攻击	全体	×	40	100～200	–





安洁莉卡·罗格纳

移动	攻击范围
7	1

武器属性	等级
斩	–
突	A
射	–
刚	A

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	浑身一击
Lv4	反击
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	究极一击
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
剃刀锐锋Ⅱ	初期	A（130）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	20	解除驱动，延迟+25，造成失衡率+10%
零之冲击Ⅱ	初期	S+（150）	物理攻击	单体	○	30	30	90%几率使敌人陷入昏厥状态3回合，造成失衡率+50%
龙神强化	初期	–	辅助	自己	×	30	25	STR、DEF+50%，效果持续3回合
龙魂猛击	初期	SS+（325）	物理攻击	圆L	×	40	100～200	–
龙魂猛击Ⅱ	Lv137	SSS+(425)	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100～200	–



爱丽榭·舒华泽

移动	攻击范围
6	1

武器属性	等级
斩	B
突	A
射	–
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷回复
Lv4	快捷充能
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	快捷回复Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
燕尾扫击	初期	B（120）	魔法攻击	直线S（指定地点）	×	30	30	延迟+20
神圣骤雨	初期	–	回复	圆L	×	30	50	回复HP60%，解除所有异常状态效果、能力降低效果
秘剑·凤仙花	初期	SS（275）	物理攻击	圆LL	×	40	100～200	–
真·凤仙花	Lv137	SSS（375）	物理攻击	圆LL	×	40	100～200	–



艾尔芬·莱泽·亚诺尔

移动	攻击范围
5	4

武器属性	等级
斩	D
突	C
射	D
刚	C

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷复活
Lv4	热烈打气
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	快捷复活Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
识破弱点γ	后日谭进入梦幻回廊后	–	辅助	单体	×	30	20	情报解析，使敌人陷入打乱平衡状态、SPD-50%，效果持续3回合，延迟+50
纯真光线	后日谭进入梦幻回廊后	C（110）	魔法攻击	圆L	×	30	30	50%几率使敌人陷入黑暗状态3回合，无法引发失衡
公主激励	后日谭进入梦幻回廊后	–	辅助	圆LL（自身中心）	×	30	40	STR、ATS、SPD+25%，效果持续5回合
神圣之环	后日谭进入梦幻回廊后	–	辅助	圆LL	×	40	100～200	附加“物理防御”效果（CP200时额外附加“反弹魔法”效果）



罗伊德·班宁斯

移动	攻击范围
6	1

武器属性	等级
斩	–
突	A
射	–
刚	A

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	挺身守护
Lv4	浑身一击
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	坚守
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
狂怒旋击	初期	A（130）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	30	30	解除驱动，将敌人吸引到自身附近，造成失衡率+10%
勇猛碎击Ⅱ	初期	S+（150）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	40	50%几率使敌人陷入封技状态3回合，造成失衡率+30%
燃烧之心Ⅱ	初期	–	辅助	自己	×	0	50	STR、DEF、SPD+50%；异常状态、能力降低状态无效，效果持续5回合，该效果结束时会陷入昏厥状态2回合
旭日东升Ⅱ	初期	SSS+(425)	物理攻击	圆LL（指定地点）	×	40	100～200	–



莉夏·毛

移动	攻击范围
7	2

武器属性	等级
斩	A
突	–
射	B
刚	A

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	刹那追击
Lv4	激昂
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	刹那猛追击
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
真·龙爪斩	初期	C（110）×2	物理攻击	圆L（指定地点）	×	30	30	将敌人吸引到自身附近
真·崩月轮	初期	S+（150）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	40	50%几率使敌人陷入昏厥状态2回合，造成失衡率+20%
月光蝶	初期	–	辅助	自己	×	30	50	附加"隐匿"状态、SPD+50%，效果持续2回合
真·幻月之舞	初期	4S（450）	物理攻击	全体	×	40	100～200	–



克洛·安布斯特

移动	攻击范围
?	2

武器属性	等级
斩	A
突	A
射	–
刚	–

连接特技	
Lv1	连结攻击
Lv2	最后一击
Lv3	快捷充能
Lv4	反击
Lv5	连续猛攻Ⅱ
Lv6	快捷充能Ⅱ
Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
投掷利刃	初期	S（140）	物理攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	使敌人陷入打乱平衡状态、100%几率使敌人陷入封技状态，效果持续3回合，造成失衡率+20%
圆弧斩	初期	S（140）	魔法攻击	圆M（指定地点）	○	30	30	解除驱动，ADF-50%，效果持续3回合，造成失衡率+20%
罪恶之刃	初期	S+（150）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	30	40	DEF-50%，效果持续3回合，延迟+50，造成失衡率+30%
万用王牌	初期	–	辅助	全体	×	5	5	随机效果五选一，五种效果分别为：我方同伴一人STR+50%持续7回合；我方同伴一人DEF、ADF+50%持续7回合；我方同伴一人CP+200；敌方一人即死；敌方一人陷入混乱状态3回合
致命十字	初期	4S+（500）	物理攻击	直线LL（指定地点）	×	40	100～200	–



亚尔缇娜·奥莱恩

移动	攻击范围
?	3

武器属性	等级
斩	A
突	–
射	–
刚	A

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	反击
	Lv4	刹那追击
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	猛反击
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
激微波刃臂	初期	A（130）	物理攻击	圆L（指定地点）	○	30	30	50%几率使敌人陷入封技、封魔状态3回合，造成失衡率+20%
太阳神之枪	初期	S（140）	魔法攻击	直线M（指定地点）	×	30	30	DEF、ADF-25%，效果持续3回合，造成失衡率+50%
黑色障壁	初期	–	辅助	自己	×	30	30	附加“反弹物理”效果×2
末日之剑	初期	4S（450）	物理攻击	全体	×	40	100～200	–



薇塔·克罗提德

移动	攻击范围
?	4

武器属性	等级
斩	C
突	B
射	B
刚	C

连接特技		
	Lv1	连结攻击
	Lv2	最后一击
	Lv3	魔法增幅
	Lv4	魔法增幅Ⅱ
	Lv5	连续猛攻Ⅱ
	Lv6	魔法增幅Ⅲ
	Lv7	增幅强化Ⅱ

战技资料

名称	习得条件	威力	攻击类型	范围	移动	硬直	消费CP	效果
魔剑舞蹈	初期	S+（150）	魔法攻击	圆LL（指定地点）	×	30	50	100%几率使敌人陷入混乱、炎伤状态3回合，造成失衡率+30%
无间冰狱	初期	S+（150）	魔法攻击	圆LL（指定地点）	×	30	50	100%几率使敌人陷入封技、冻结状态3回合
召唤灵鸟	初期	SSS（375）	魔法攻击	直线LL（指定地点）	×	30	100	200%几率使敌人陷入随机状态
深渊苍蓝之歌	初期	4S+（500）	魔法攻击	全体	×	40	100～200	500%几率使敌人陷入恶梦状态3回合

※幻化角色的移动力为固定值，不受装备影响。克洛、亚尔缇娜和薇塔三人由于是更新补丁后才能使用的幻化角色，因此没有官方资料给出移动力的相关数据。





流程攻略

※本攻略以NORMAL难度为准。由于是中文版，因此本篇攻略以攻关和收集要素为主。宝箱一栏里的红字代表怪物箱。

引子

11月29日

艾辛格特山脉

在艾辛格特山脉醒来的黎恩发现失去了同伴们的身影，而载他到此的灰之骑神也因为核心受损而暂时无法行动。为了尽快找到同伴们，黎恩开始了独自下山的旅程。首先在途中找回自己的武器，下山沿途还有几场教学战用来练手，终点处要与突如其来的魔煌兵进行单挑战。

BOSS

魔煌兵原乡种

敌人只会使用两招，其中挥斩的伤害在900左右，而群体攻击技能“大地粉碎”的伤害则更低。战前记得装备上从途中宝箱里拿到的结晶回路“回复术”，回复魔法的回复量远高于一击所受到的伤害。将BOSS的HP削减到1/3时触发剧情，战斗自动结束。

宝箱

艾辛格特山脉2：回复术、中回复药、替身傀儡。
艾辛格特山脉3：圣灵药、考验箱（12月23日后追加）。



序章 归乡～失意的尽头～

11月30日

温泉乡悠米尔

在游击士托瓦尔的帮助下，梨恩终于顺利返回了自己的家乡悠米尔。剧情后前往小镇各地和NPC对话，需要对话的人会在地图上以红色感叹号标注，按□键可查看小镇地图。另外，由于这里是黎恩的老家，因此小镇的所有人都和他打过交道，和这些人对话可以看到一些有趣的事。完成全部对话后，返回凰翼馆和柏金斯总管对话，进入露天澡堂触发剧情。被妹妹爱丽榭鼓励一番后，黎恩总算从自责的情绪中走了出来。不过此时却从不远处传来了魔煌兵的吼声，看来是之前被托瓦尔轰下山崖的家伙恢复了行动能力，为了不让魔煌兵危及到村庄的安全，黎恩、托瓦尔以及爱丽榭组成队伍前往溪谷深处讨伐魔煌兵。



要点

- 与酒馆的杰拉尔德对话可获得软绵绵薄煎饼×2。
- 在杂货屋可购买书籍帝国时报·第1号和赌博师杰克文库版①。
- 与凰翼馆的维尔纳主厨对话开启料理手册并获得热呼呼盐饭团、粗碎岩盐×3、千万五谷×3。
- 与悠米尔溪谷道1的旅行者安娜贝尔对话开启钓鱼手册并获得羽量级钓竿、诱饵×3。

11月30日

探索悠米尔溪谷

由于同伴的加入，现在可以调整队伍成员的站位以及设定战术连结的队员。迷宫并不复杂，悠米尔溪谷道1的怪物箱可用托瓦尔的S战技直接秒杀，顺便拿到“八头击灭”的奖杯。在最深处再度与魔煌兵战斗，最终在灰之骑神的帮助下总算是彻底解决掉了这一威胁，不过就在此时悠米尔却遭到了猎兵团袭击，当众人急忙赶回村子时发现黎恩的父母都倒在了雪地里，之后黎恩爆发出野兽般的力量解救了村子的安危，然而艾尔芬皇女和妹妹爱丽榭却被跟薇塔·克洛提德一伙的神秘黑衣少女给绑走了。



BOSS

魔煌兵原乡种

虽然仅一天不见，但这家伙的等级却提升了不少，单体攻击和范围攻击的威力都有所提升，每行动几次后会使用技能“提升功率”，这招不但可大幅提升物理攻击力，更是可回复自身1/4的血量，要活用爱丽榭的群体回复战技“神圣骤雨”来保证队伍的安全，托瓦尔的战技“加速打击”可让敌人失衡三个回合，可趁机利用战术连结的追击效果给予敌人打击。将其击败后进入骑神战，由于是教学战斗，因此没有难点，攻击对方任意位置都很容易让其失衡进行追击，最后在追击时使用必杀结束战斗。



宝箱

悠米尔溪谷道1：打火机、还魂粉、U物质×3。
悠米尔溪谷道2：大回复药、毒之刃、7属性耀晶石×50。

第Ⅰ部 灰色战记

12月1日

新的旅程

首先来到杂货店和莱欧对话开启强化插槽、合成结晶回路以及武器改造系统，和卡蜜拉对话后可在杂货屋进行以物换物。进入悠米尔溪谷道后自动来到最深处，唤醒骑神后众人利用传送功能来到露纳利亚自然公园。

要点

· 与站员拉克对话可获得回复药×3。
· 在凰翼馆洗澡可HP、EP全回复，CP达到200。

12月1日

探索凯尔迪克

这是前作就有的迷宫，不过这次迷宫中却充斥着高阶属性，战斗时会出现特有的AT奖励，其中有对敌我双方都非常不利的“奖励”，要通过不同的行动来调整行动顺序。露纳利亚自然公园2有强力魔物“强壮巨骨猩”，其攻击附带昏厥效果，要速战速决，遇到数量多时直接用S战技解决掉。露纳利亚自然公园1入口处触发BOSS战，胜利后继续往前走就是熟悉的凯尔迪克街道了。

BOSS

古尔诺加

本战开启增幅强化这个新系统，一开始就必须使用，可趁机使用高威力战技对敌人造成大伤害。三次行动后回归通常战斗，敌人除了普通攻击外，还会使用全体攻击并附带封技效果的“束缚之声”，以及单体强力攻击并附带昏厥效果的“暴虐连击”，建议让托瓦尔顶在前面承受“暴虐连击”，他初始装备的核心回路“羽翼”自带50%几率免疫异常状态的效果。接下来只要保证两人的血量在5000以上，就可以慢慢和这家伙打消耗战了，记得把对自己有利的AT奖励都利用起来。

先到附近的农家询问当前局势，之后继续往南走，在西凯尔迪克街道1时先往东托利斯塔街道方向走，在大桥附近触发剧情后再进入交易镇凯尔迪克。

和民宅的贝琪、酒馆的女老板玛格特以及大市集的萝西努对话，剧情后获得帝国时报·第2号和手绘地图，接下来前往东凯尔迪克街道。在通往东凯尔迪克街道2入口处附近的宝箱里找到陈旧的钥匙和手绘地图2，之后前往风车小屋找到马奇亚斯，剧情后马奇亚斯加入队伍。返回交易镇凯尔迪克，在总馆家和奥图总管对话，之后需完成主要任务“寻找药草”，首先在礼拜堂的吉伯尔教区长那里领取任务，然后和大市集的弗林特老先生以及露纳利亚自然公园入口处的强森对话，在露纳利亚自然公园1找到“治愈草”后返回礼拜堂向吉伯尔报告，完成任务可获得中回复药×2、圣灵药×2。之后返回风车小屋，调查通信机后选择“等待定期联络”推进剧情，接着前往东凯尔迪克街道3的D地点和艾略特以及菲会合，剧情后两人加入队伍，连结攻击追加新的攻击方式“爆裂猛攻”。

要点

· 露纳利亚自然公园2，装有中回复药的宝箱处有钓点。
· 东托利斯塔街道1，装有大地之枪的宝箱附近有钓点。
· 与东凯尔迪克街道1农家外的塔里姆对话可获得赌博师杰克Ⅱ①
· 与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话可获得食谱“新鲜果菜汁”。
· 在大市集的杂货店可买到赌博师杰克文库版②。
· 东凯尔迪克街道1东南的桥上有钓点。
· 东凯尔迪克街道3的南部小道（红色宝箱附近）有钓点。
· 马奇亚斯加入队伍后与礼拜堂的萝西努对话可获得回复药×3。

宝箱

露纳利亚自然公园3：奇石胸针、耀晶石块×100。
露纳利亚自然公园2：中回复药、柑橘之瓶、权杖、EP填充剂Ⅰ。
露纳利亚自然公园1：HP1、7属性耀晶石×100。
西凯尔迪克街道2：圣灵药、白色镜片。
西凯尔迪克街道1：魔防2。
东凯尔迪克街道1：银耳环、中回复药、陈旧的钥匙。
东凯尔迪克街道2：U物质×3、封魔之刃。

分支任务

东凯尔迪克街道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥图总管
场所	凯尔迪克·总馆
报酬	1500米拉、探知、AP4

任务说明：前往东凯尔迪克街道2的高台处讨伐指定魔兽。开战后立即使用S战技清掉小怪，剩下的大田地破坏者物理防御力较高，建议用魔法来对付，回复工作可交给马奇亚斯，他的战技“能源弹”可以同时回复HP和EP。BOSS的技能“拨沙”附带黑暗效果，中状态后要及时解除。除此之外这家伙还会吃苹果回复体力并提升攻击力，好在只有单体攻击，注意回复即可。

12月1日

前往加雷利亚要塞

接下来的目标是从双龙桥方向潜入加雷利亚要塞。从东南方向进入可来到双龙桥·凯尔迪克端，怪物箱里的敌人是三只恐怖蜥龙，物理防御力较高，不过用水属性魔法可对其造成很高的伤害。在西南方向小径的尽头可以找到第一个“考验箱”，考验的队员为马奇亚斯和艾略特，敌人是1只父熊兽和4只小熊兽，小怪可直接用S战技秒掉，父熊兽的招式“野性重压”附带昏厥效果，给其中一人提前装备上防止昏厥的饰品即可轻松获胜。

到达双龙桥后先找等待室里的人打听消息，之后往客房方向走会遇到神秘人的引导，通过通风管来到铁路区域，双龙桥·中央区块的宝箱目前拿不到。从加雷利亚小径1进入双龙桥·加雷利亚要塞端可在商人处购物，不过此处暂时还无法探索，因此宝箱也只能等到以后来拿。加雷利亚小径1东北方向有考验箱，考验的队员为艾略特和菲，敌人是1只女王蜂和2只冲击蜂，菲的血量和防御力都较低，是女王蜂优先攻击的对象，让艾略特做好回复工作。加雷利亚小径2南部可通往与主线无关的地灵窟，里面有考验箱，考验的队员为马奇亚斯和菲，敌人除了血多防高外，攻击附带石化效果，让回避高的菲装备防止石化的饰品后去吸引火力，马奇亚斯辅助回复工作。最深处有BOSS战，完成战斗后可获得额外的AP。BOSS战后调查传送装置可直接返回入口。进入加雷利亚要塞·遗址后立即触发BOSS三连战，胜利后克蕾雅加入队伍，在加雷利亚演习场调查灰之骑神并选择“等待克蕾雅上尉”推进剧情，本日结束。

BOSS

天界判官·地母×3

敌人的攻击力不算高，技能“虚假言灵”和“真实言灵”会交替使用，“虚假言灵”为全体攻击且附带各种异常状态，本战中主要为中毒效果；“真实言灵”则会给我方全体回复HP并解除异常状态。艾略特的战技“圣歌”可回复HP并解除异常状态，被“虚假言灵”打伤后可用该战技一解燃眉之急。剩下只需要集中火力各个击破，每击破一只对方的攻势就会减弱一分。

BOSS

陷阱师杰诺、破坏兽雷欧尼达斯

此战只需坚持一段时间即可完成战斗。杰诺会投出罪恶掷枪，倒数后会爆炸，好在他血量不多，建议第一时间解决掉。开战后立即分散站位，一段时间后对方二人会依次使用S战技，只要保证己方不被全灭即可。不过如果将对方任意一人的HP削减到40%以下时可额外获得3点AP，一开始让黎恩使用战技“激励”给全员加攻后，全体发动S战技就能削减两人大半体力，之后集中火力攻击其中一人很快就能达成目标。



BOSS

龙人・刀×2

战斗时专心攻击其中一架机甲，普通状态时身体的失衡率最高，蓄力时则变为头部的失衡率最高，针对高失衡部位攻击后利用追击扩大伤害，很快就能获胜。

BOSS

龙人・刀、龙人・枪

本战主要用来熟悉EX魔法，由于可利用“神气”来回血，因此对付这种程度的杂兵不再是难事。龙人・枪普通状态下攻击头部，蓄力时攻击身体。

要点

・秘密任务“意想不到的助人”要在到达双龙桥后、调查通风管之前触发完成。

・与双龙桥・等待室的商人摩利洁对话可获得食谱“起司蛋包饭”。

・与加雷利亚演习场・休息处的亚尔贝卡准尉对话可获得赌博师杰克Ⅱ②

・与加雷利亚演习场的孟亨、加雷利亚演习场・营站的莫妮卡对话可更新人物笔记。

宝箱

东凯尔迪克街道3：耀晶石块×100、圣灵药、羽毛长靴、珊瑚戒指、考验箱。

双龙桥・凯尔迪克端：必胜头巾。

加雷利亚小径1：圣灵药、防御2、伸缩外套、7属性耀晶石×100、大回复药、考验箱。

加雷利亚小径2：神圣之链、EP填充剂Ⅰ、死神。

地灵窟：封技之刃、大回复药、耀脉、考验箱。

秘密任务

意想不到的助人

期限	短
委托人	行商人阿尔贝尔
场所	东凯尔迪克街道3
报酬	2000米拉、红色坠饰、AP4

任务说明：到达双龙桥后先与桥头的旅行商人阿尔贝尔对话，之后往交易镇凯尔迪克方向走，在东凯尔迪克街道3西部可接受本任务，只需打倒3只小熊兽即可完成任务，之后众人会自动返回交易镇凯尔迪克。要是之前没有刻意返回的话，现在可趁机在此为艾略特和菲购入武器和防具。

12月4日～12月5日

在悠米尔休息

休息日除了可以与同伴发生羁绊事件外，还可以前往悠米尔溪谷道冒险以及完成秘密任务。前往温泉乡东南出口，剧情后开启迷你游戏“滑雪板”。完成所有事件后返回自己房间休息即可推进剧情。第二天一早前往悠米尔溪谷深处，这次要前往的地方是诺尔德高原。出发前要选定好三名一起行动的成员，其中Ⅶ班成员两名，协力者一名，记得把留守成员身上的结晶回路给拆下来。

要点

・与马奇亚斯和克蕾雅发生羁绊事件可更新人物笔记。

・在杂货屋购入老子的料理・果冻，使用后可获得食谱“番茄果冻”。

・与缆车车站附近的亚尔夫和琪琪对话可接受秘密任务“祈愿的折鹤”。

秘密任务

祈愿的折鹤

期限	短
委托人	亚尔夫和琪琪
场所	温泉乡悠米尔
报酬	1500米拉、咪西玩偶、AP4

任务说明：和亚尔夫或琪琪对话选择“自己也来帮忙”即可接受任务，需要在悠米尔溪谷道1、2分别找到两片冬花叶，之后返回将叶子交到两人手里。这里的大部分敌人等级都比较低，不过新增的蕨类可爱猿等级与玩家基本持平，无法在地图上直接用武器消灭。



12月5日

探索诺尔德高原

诺尔德高原很宽阔，因此在宝箱的收集上要花上一些时间。首先前往帝国第三机甲师团所驻扎的坚达门，从赛克斯中将口中打听到了内战的现状以及盖乌斯已经返回村落的消息。离开坚达门后可骑马直奔诺尔德村落，进入后遭到猎兵的袭击，敌人为两名猎兵・大剑和一名猎兵・机枪，实力很弱，两个S战技就能清场。虽然很轻松就战胜了对手，不过很快却被对方唤来的军用魔兽给包围了，好在盖乌斯及时赶到逼退了对方，并带黎恩一行人来到了村落的避难地拉克里玛湖畔。和村子里的人寒暄一番后，得知亚莉莎和米莉亚姆在高原东北部调查导力通讯的异状，接下来需要前往那里与两人会合，盖乌斯加入队伍。从诺尔德高原・北部一路往东前进，由于路程较远且接下来的BOSS战前没有回复点，要控制好队伍成员的HP和EP。在高原东北部的中间点位置遭遇被幻兽攻击的亚莉莎，战斗结束后自动返回拉克里玛湖畔。

BOSS

安斯尔特

这场战斗的同伴数量较多，可有针对性地更换角色上场作战。敌人的强度不算高，每人来一发S战技足以将其打残。需要注意，这个家伙很喜欢使用需要蓄力才能发动的强力技能，要及时用驱动解除类战技取消。

要点

・在坚达门可购买、更换更强力的武器和装备。

・与坚达门食堂的马克斯对话可获得食谱“马铃薯可乐饼”。

・与坚达门食堂的贝莉尔、坚达门外的敏特对话可更新人物笔记。

・在拉克里玛湖畔的交易所可以买到赌博师杰克文库版③。

・在拉克里玛湖畔药师的家和桑对话可获得赌博师杰克Ⅱ③。

・在拉克里玛湖畔长老的家和洁塔婆婆对话可获得食谱“热奶茶”。

・拉克里玛湖畔栈道的小船附近有钓点。

12月5日

潜入监视塔

和长老对话可接受分支任务，另外，高原南部、北部和东北部的其他地方可以通行了，不妨先把这些地方的宝箱和考验箱都回收掉。高原北部的考验箱对应成员是亚莉莎和米莉亚姆，开场要立即用米莉亚姆的S战技清场，剩下的暴王龙只会使用“超极热BBQ”，这招附带炎伤效果，提前装备好防止此效果的饰品；高原南部的考验箱对应盖乌斯和米莉亚姆，敌人仅仅是攻击力高而已，并且吃中毒和睡眠，迅速清理掉小怪后就安全了。风灵窟位于诺尔德高原・东北部的最北端，里面有考验箱和BOSS战，其中考验箱对应亚莉莎和盖乌斯，敌人的攻击附带吸血或吸CP的效果，让盖乌斯对自己使用魔法“闪耀天启”附加心眼状态后去吸引敌人的攻击，亚莉莎负责回复工作。前往诺尔德高原・南部监视塔以南的高台，可从这里潜入监视塔，剧情后立即与三名贵族联盟士兵进行杂兵战，接下来要前往监视塔顶，在三楼和五楼分别会遭到猎兵团的阻拦，克蕾雅的战技“极寒冻雨”在这里比较好用，被冻结的敌人无法行动不说，还会在轮到其行动时扣减HP。楼顶要面对BOSS二连战，胜利后自动返回悠米尔，剧情后雪伦加入队伍。

BOSS

天界判官・热风×3

和前一个灵窟的BOSS类似，连招式都没多大变化，不过“虚假言灵”的附加状态变成了黑暗和睡眠，物理攻击角色要提前装备防止黑暗状态的饰品。咏唱的魔法为“风之领域”，攻击范围广且威力巨大，一定要及时用驱动解除类技能阻止。



BOSS

怪盗布卢布兰、黑兔亚尔缇娜

怪盗会召唤杂兵，建议第一时间用大范围战技清掉；他的技能“邪恶卡牌”会附加恶梦状态，并且还有范围攻击技能“神秘小刀”，是需要优先解决的目标。黑兔则会对自己使用反弹一次物理伤害的护盾，其他技能的威胁不大，在全力攻击前记得先用普通攻击破盾。由于短时间完成战斗可以获得AP+3的额外奖励，建议让黎恩使用战技“激励”给全员提升物理攻击力后，直接全员使用S战技进攻，再次轮到我方行动时将剩余三名后备队员换出来再来一轮大招就能结束战斗了。

BOSS

龙人·刀、龙人·枪、明镜·刀

这次战斗开启协力攻击的能力，蓄满5个勇气点后即可发动，除了可对敌人造成很高的伤害外，还附带能力下降效果。敌人的队长机明镜·刀无论通常状态还是蓄力状态，容易失衡的部位都是身体，不过一开始它位于后排，只会给前排的机体加攻，打倒前排的一台机体后它才会正式开始对玩家发动进攻。除了地面的三架机甲外，空中的飞艇也会对玩家发出攻击，每次可造成上万的伤害，要注意机体的HP残量。胜利后学会新战技“天冲剑”。

要点

- 在高原南部或北部时，按□键可直接前往部分地点，节约跑路的时间。
- 诺尔德高原·北部的巨像附近有钓点。
- 诺尔德高原·东北部风灵窟外的小溪处有钓点。
- 与坚达门的士兵萨兹或士兵曼宁对话可接受秘密任务“好友的遗物”。
- 与坚达门的欧古拉姆中士对话可获得赌博师杰克Ⅱ④。

宝箱

诺尔德高原·南部：痊愈之药、大理石戒指、EP填充剂Ⅱ、机功、中回复术、紫云之靴、耀晶石块×200、绿风胴衣、考验箱。

诺尔德高原·北部：黑色手镯、凉爽项链、7属性耀晶石×100、痊愈之药、移动2、紫云雨衣、斗魂皮带、圣灵药、考验箱。

诺尔德高原·东北部：花之瓶、丰饶、大回复药、U物质×4。

风灵窟：风之领域、睡眠之刃、EP填充剂Ⅱ、耀晶石块×200、罪恶、考验箱。

帝国军·监视塔内部：绿风之靴、强音之力·复、7属性耀晶石×100、攻击2、EP填充剂Ⅱ。

分支任务

被放在高原上的军用魔兽

期限	短
委托人	拉冈
场所	拉克里玛湖畔
报酬	1500米拉、诺尔德手环、各种食材×3、AP4

任务说明：前往诺尔德高原·北部讨伐军用魔兽，共有三群魔兽需要驱除，具体位置在地图上以红点标注。战斗难度非常低，可在回收宝箱的同时顺便讨伐魔兽，完成后返回跟村长对话。

分支任务

搜索小马

期限	短
委托人	希妲
场所	拉克里玛湖畔
报酬	2000米拉、各种食材×3、AP4

任务说明：和羊圈附近的希妲对话正式接受任务，小马位于诺尔德高原·东北部附近，在地图上有绿色感叹号标记。不过找到小马后它会逃跑。找到两次后返回诺尔德村落。

秘密任务

好友的遗物

期限	短
委托人	士兵萨兹
场所	坚达门
报酬	2000米拉、EP填充剂Ⅱ×5、AP4

任务说明：接受任务后要在诺尔德高原·南部的四个地方调查战车残骸的闪光点，正确的是最远处那堆残骸，找到物品后返回坚达门和萨兹对话完成任务。



12月8日～12月9日

在悠米尔休息②

羁绊行动点数增加到了3个，可购买的物品和隐藏任务等也有所更新。完成所有行动后回屋休息推进剧情，第二天一早来到悠米尔溪谷深处，这次依旧要选择三名同伴通行（建议带上雪伦），前往雷格拉姆寻找最后三名同伴。

要点

- 与雪伦和托瓦尔发生羁绊事件可更新人物笔记。
- 与克蕾雅对话可更新人物笔记。
- 与民宅的玛莎对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑤。
- 在杂货屋可买到帝国时报·第3号和老子的料理·汤品，使用后可获得食谱“洋葱汤”。
- 与杂货屋的卡蜜拉对话可接受秘密任务“悠米尔馅饼”。
- 悠米尔溪谷道追加新敌人白雪拟鼠者，记得收集情报。
- 迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。

秘密任务

悠米尔馅饼

期限	短
委托人	卡蜜拉
场所	温泉乡悠米尔
报酬	2000米拉、悠米尔馅饼×10、AP4

任务说明：接受任务后依次和凰翼馆的维尔纳主厨、酒馆的杰拉尔德、缆车车站前的拉克和礼拜堂的里莎对话，最终找到了红豆，将其交给卡蜜拉完成任务。



12月9日

探索雷格拉姆一带

通过传送来到了艾贝尔街道的高台附近，首先要前往离这里不远的湖畔小镇雷格拉姆打听情报。目前只能往雷格拉姆方向前进，这里的宝箱等稍后再来回收。在小镇里打听到了同伴的消息，整备好后到栈桥处和管家克劳斯对话，乘坐小船前往罗恩格林城。进入城堡后立即触发BOSS战斗，胜利后劳拉和艾玛加入队伍。

BOSS

剧毒恶兽

很简单的战斗，劳拉和艾玛都是很强的战力，前者的战技有着较高的失衡率，后者的幻属性魔法“皎月之光”更是对应该BOSS的弱点属性。BOSS的血量不多，攻击力也偏低，很难对我方造成致命伤害，对手血量下半后就可以果断开大招秒杀了。

要点

- 与酒馆的维瓦对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑥。
- 与酒馆后门栈桥处的贝姆爷爷对话可获得食谱“海鲜抓饭”。
- 在杂货屋可购买赌博师杰克文库版④。
- 与礼拜堂的薇薇、练武场的贾斯柏对话可更新人物笔记。
- 与管家克劳斯对话的栈桥附近有钓点。

12月9日

潜入翡翠公都

返回小镇后可以在游击士协会接受分支任务，沿着艾贝尔街道前往巴利亚哈特可继续推进主线，沿途的水灵窟可选择性挑战，里面的考验箱对应劳拉和艾玛，敌人的技能“水晶干扰波”附带封魔效果，战前给艾玛装备防止该效果的饰品后就完全没难度了。确保完成所有任务后，靠近巴利亚哈特的大门触发剧情，在艾玛的帮助下众人顺利潜入。在巴利亚哈特有秘密任务、新书籍和新食谱，想继续主线流程就依次和透纳珠宝店的科蕾特、高级品专卖“克莉斯蒂的店”二楼的泰雷莎对话，然后前往贵族街艾尔巴雷亚公爵府前和站前大道触发剧情，接着到中央广场的高级餐厅“索露榭拉”和哈蒙德老板对话，最后进入巴利亚哈特机场。在定期飞行船的三楼休息室，众人终于见到了“Ⅶ班”最后一名同伴尤西斯，不过身为贵族派的他却无法毫无顾忌地回归，他向黎恩提出了挑战，目的地是奥洛克斯峡谷。接下来玩家要控制黎恩骑导力机车与尤西斯比赛谁先到达目的地，失败可重新挑战，胜利后可获得2AP。接下来是BOSS三连战，最终尤西斯回归，“Ⅶ班”成员重新聚齐。返回悠米尔后莎拉教官也回归队伍，增幅强化图标的数量增加到两个。独自泡温泉时会让玩家选择与哪位同伴再会时印象最深，选择同伴后出现共浴情节，并且该同伴和黎恩的羁绊值增加600。

BOSS

天界判官·冰河×3

和之前两个灵窟的BOSS依旧没有本质区别，“虚假言灵”附带的异常状态中，冻结比较致命，提前给主攻成员装上对应饰品。劳拉和黎恩的S战技威力都很大，加好物攻后立即释放可重创敌人。

BOSS

尤西斯

本场战斗为黎恩和尤西斯的单独对决，先用“激励”给自己加攻，然后用普通攻击或技能削减尤西斯的HP，待其HP在一万左右时用S战技了结对手。

BOSS

神速杜巴莉、劫炎马克邦

这场战斗我方必输，不过打倒神速杜巴莉的话可以额外获得3AP，因此我们只需要盯着她一人打就行了。神速杜巴莉会使用各种属性剑技，攻击力不算高；劫炎马克邦的普通攻击和战技都不具威胁，不过魔法有着秒杀我方成员的威力，建议一开始分散站位，第一时间用驱动解除技打断劫炎马克邦咏唱魔法。或者换艾玛出来，使用战技“新月护罩”就不怕对方用魔法了。

BOSS

勇士、装甲车NP-Ⅱ

和之前几场战斗相比，敌人的攻击力有了明显提升。装甲车只有一个部位且HP较低，建议优先击破。勇士通常状态下容易失衡的部位是头部，蓄力状态下容易失衡的部位是身体，CP够多时就用战技“天冲剑”猛攻，尤西斯的EX魔法“骑士符文”也能对敌人造成大伤害并附加能力下降效果。

要点

- 艾贝尔街道1西北吊桥处有钓点。
- 艾贝尔街道3水灵窟旁的瀑布处有钓点。
- 南克鲁琴街道南边岔路内有钓点。
- 与巴利亚哈特大教堂的塔吉娜修女对话可接受秘密任务“调查圣女像”。
- 与巴利亚哈特·中央广场的夏娃夫人对话可接受秘密任务“在公都找小猫”。
- 与高级餐厅“索露榭拉”的可乐敏对话可获得食谱“软绵绵薄煎饼”。
- 与巴利亚哈特·站前大道的莎芙兰对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑦，与诺顿对话可触发额外剧情。
- 在高级品专卖“克莉斯蒂的店”二楼的弗特南书店可买到赌博师杰克文库版⑤、⑥。
- 定期飞行船的船舱里有宝箱。

宝箱

艾贝尔街道1：苍鳞锁甲、EP填充剂Ⅱ、大回复药、大地崩裂。
艾贝尔街道2：火焰之舌、炎伤之刃、圣灵药、EP填充剂Ⅱ。
艾贝尔街道3：圣灵药、7属性耀晶石×100、消灭之刃、龙瞳。
水灵窟：苍鳞之靴、EP填充剂Ⅱ、异香、考验箱。
南克鲁琴街道：水流轰击、耀晶石块×300、大回复药、金牛。
北克鲁琴街道1：U物质×5、石化之刃。
公都地下水路1：绿色坠饰。
公都地下水路2：7属性耀晶石×100。
定期飞行船：冻结之刃。

分支任务

续·与门生比试

期限	短
委托人	卡维利
场所	亚尔赛德流·练武场
报酬	1500米拉、疗愈、AP4

任务说明：和委托人对话后开始战斗，本场战斗只能选择4人出场，且队伍成员必须是“Ⅶ班”的学生，其中黎恩和劳拉必须出场。由于对方的血量都不多，让黎恩和劳拉开场加攻，之后用S战技来解决问题即可。

分支任务

艾贝尔街道的通缉魔兽

期限	短
委托人	柜台职员麦尔斯
场所	游击士协会·雷格拉姆分部
报酬	1500米拉、耀晶石块×300、AP4

任务说明：通缉魔兽位于艾贝尔街道2北部，敌人是一只强壮大嘴猩G，攻击招式附带昏厥效果，战前记得装备防止该效果的饰品。攻击技能“重击”的威力和攻击范围都很大，要第一时间用技能解除驱动；辅助技能“连续敲击”不但能给自己回复一万左右的HP，还会提升自身的攻、防、速，让它加满状态再出手有被秒杀的危险。开场黎恩给全员加攻后第一时间分散站位，艾玛主要负责回复工作，将其HP削减过半后立即用S战技秒掉以绝后患。

秘密任务

调查圣女像

期限	短
委托人	塔吉娜修女
场所	巴利亚哈特大教堂
报酬	2000米拉、神圣圆球、AP4

任务说明：接受任务后先调查中央广场的女神像，然后前往公都地下水路调查原因，在公都地下水路2最深处遭遇战斗，敌人的弱点是魔法，开场用S战技清掉小怪后就换上艾玛、亚莉莎等法术型角色来对付。

秘密任务

在公都找小猫

期限	短
委托人	夏娃夫人
场所	公都巴利亚哈特·中央广场
报酬	2000米拉、虹彩斗篷、AP4

任务说明：夏娃夫人位于中央广场的下层，接受任务后依次和中央广场的哈桑、工匠街的比斯去、站前大道的女子学院生对话打听小猫的行踪，然后前往北克鲁琴街道1找到小猫。



12月12日

在悠米尔休息③

本次的羁绊行动点数多达7个，不过劳拉、艾玛尤西斯和莎拉四名成员各有两个羁绊事件，因此选择的余地依旧不算多。完成所有事件以及攻克新的滑雪场后回家休息，剧情后进入BOSS二连战。

BOSS

卢法斯

本战黎恩和非“Ⅶ”班成员均无法参战，剩下的成员中要选择6人进入战斗，其中尤西斯必须出战，战前记得为这些队员更换好装备和结晶回路。卢法斯的等级高达80，物理攻击较弱但魔法攻击有秒杀我方成员的威力，开场加好双防以及心眼，有艾玛在场的话再给全员加上一个魔法反射盾，之后就是分散站位和这家伙慢慢磨血了。即便全员附加了魔法反射盾，看到他咏唱魔法时依旧要第一时间解除，毕竟保命比反弹伤害更重要。一段时间后战斗自动结束，如果将其HP削减至50%以下时，他会使用S战技秒杀我方全员，以此方式结束战斗可获得3AP。第二场骑神战必败，这里就不再多提了。战斗结束后，“Ⅶ班”所有人和协力者的羁绊值增加。



要点

- 与菲、亚莉莎、米莉亚姆、雪伦、劳拉和艾玛发生羁绊事件可更新人物笔记，和盖乌斯发生羁绊事件后，盖乌斯提前学会战技“猎人之翼”。
- 与酒馆的杰拉尔德对话可接受秘密任务“大小姐的去向”。
- 悠米尔溪谷道追加新敌人冰柱企鹅。
- 迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。

秘密任务

大小姐的去向

期限	短
委托人	杰拉尔德
场所	温泉乡悠米尔·酒馆“木灵亭”
报酬	2000米拉、真心、捉弄、AP4

任务说明：接受任务后前往悠米尔溪谷道2和旅行者安娜贝尔对话，之后在她旁边钓鱼，成功后与魔兽雪裂蛙战斗。由于这家伙吃中毒、睡眠、昏厥等异常状态，有雪伦、劳拉等人在队伍中战斗会比较轻松。

幕间 白银巨船

12月13日

帕坦古艾～逃离战舰

先和船内一楼的所有人接触收集情报，然后前往二楼的贵宾室找到艾尔芬皇女，剧情后黎恩学会“神气合一”，艾尔芬皇女加入队伍。带着皇女逃离飞船，从靠近舰内通道的空房间的通风口离开，在接下来的逃脱路线里会连续遭遇三场战斗，其中最后一次战斗为二连战。

BOSS

领邦军士兵×2

此战为我方先制攻击。艾尔芬皇女由于没有配备武器，因此只能使用魔法和道具。敌人的技能“强力刺刀”附带昏厥效果，战前记得给黎恩装备防止该效果的饰品。

BOSS

领邦军士兵×2、帝王猎犬

帝王猎犬会召唤同伴，有办法让其陷入睡眠状态是最好的情况。艾尔芬皇女的魔法“银夜之棘”附带混乱效果，有机会记得使用。

BOSS

怪盗布卢布兰、神速杜巴莉

开场后黎恩自动处于觉醒状态，全能力大幅上升，敌人的攻击对其基本无效，只要将敌人的HP削减到一定程度就会自动结束战斗。

BOSS

克洛

对方的大部分招式依旧无法打中觉醒后的黎恩，不过S战技是必中的，伤害在7000左右，要保证自身HP值在这之上。

要点

·与一楼所有人对话完毕后，和楼梯附近的管家对话可触发额外剧情。

宝箱

帕坦古艾·舰内通道：圣灵药、橘色斗篷、大回复药。



第Ⅱ部 红翼～苏醒的狮子们

12月15日

红翼游击活动

剧情后，托瓦尔、克蕾雅和雪伦离开队伍，与黎恩好感度最高的一人会赠送一件礼物。托瓦尔送的礼物是“迅捷机芯S”，效果为魔法驱动时间2/3；克蕾雅送的礼物是“蔚蓝之心”，效果为命中率+100%，暴击率+10%；雪伦送的礼物是“黑色兀鹰”，效果为普通攻击、战技附加延迟+6，90%几率解除驱动。从现在开始，查看和回报任务变成了跟《零轨》一样的导力终端，该终端位于卡雷贾斯·5F舰桥。接下来需要前往各地完成任务，首先要去的地方是诺尔德高原，盖乌斯和黎恩为固定成员。去之前要先在巡洋舰的各个区域转一圈，完成巡洋舰的巡视后可开启舰内的简易移动功能。和托娃对话可选择编成队伍以及决定飞船要去的地方。首先前往诺尔德高原完成第一个主要任务，与拉克里玛湖畔·湖畔的小屋的伊凡长老对话确认待讨伐魔兽的消息，然后前往诺尔德高原·北部的巨像附近进行战斗。完成任务后获得耀晶石块×400，盖乌斯更新人物笔记。



BOSS

魔煌兵原乡种

开场让艾玛使用“新月护罩”给全员附加魔法反射盾，之后分散站位避免被普通攻击群攻，这样基本就能保证全员的安全了。敌人使用回血技能后还会顺便提升攻防，在其出手前用S战技解决战斗。

第二个主要任务需要劝说原属士官学院的成员成为巡洋舰的机组人员，莫妮卡位于加雷利亚演习场·营站，需要劳拉在队伍里才能劝说成功；敏特位于诺尔德高原·监视塔，与其对话后要进入监视塔内部帮她找到导力手表，先在塔内调查五处闪光点，最后前往塔顶找到目标物；贾斯柏位于湖畔小镇雷格拉姆的练武场，需阅读过帝国时报·第4号后才能劝说成功；薇薇位于湖畔小镇雷格拉姆礼拜堂，需要菲在队伍里才能劝说成功。所有登舰的成员全部更新人物笔记。

除了完成主要任务和分支任务外，一些之前不能去的地方也可以去回收宝箱了。加雷利亚要塞·遗址有考验箱，对应成员为菲和莎拉，敌人除了攻击力较高外没有其他威胁，开场S战技将小怪清场后让莎拉使用“雷神功”为自己附加心眼状态，并在前方吸引敌人火力。战前记得给菲换上拥有回复术的结晶回路，保障战斗的安全性。在诺尔德高原·采石场和克莱菈对话后可进入采石场内部，考验箱对应成员为艾玛、尤西斯、菲和盖乌斯，巨大石像的射线为直线攻击，站位时尽量保证不在一条直线，剩下的就是各个击破了，α迪格雷姆的弱点是时属性魔法。在最深处讨伐BOSS，完成任务后克莱菈成为机组人员，与其对话接受任务和完成任务后都会更新她的人物笔记。返回巡洋舰1F与她对话后获得HP宝玉1，黎恩学会战技“骑神召唤”，今后可以在普通战斗时召唤骑神作战了，以后与克莱菈对话可进行EX宝玉的制作和装备。



BOSS

基诺夏·塞纳克

大蜘蛛比较讨厌的地方在于会不断召唤杂兵，好在它吃睡眠、昏厥、混乱等异常状态。杂兵数量较多时就用S战技来清理，其他时候就用附带异常状态的招式招呼BOSS吧。

完成主线任务后返回巡洋舰自动触发剧情，之后跟托娃对话选择“开始作战”可推进故事流程，在此之前务必完成支线和收集，并且此时卡雷贾斯号暂时无法选择前往加雷利亚演习场。

要点

· 与巡洋舰1F的乔治对话后可在野外骑乘导力机车。
· 可在乔治处可购买“侧挂边车组件”。
· 与巡洋舰1F的骑神瓦利玛对话后，黎恩可使用战技“神气合一”。
· 调查巡洋舰2F游戏室的桌面可以跟同伴玩卡牌游戏“blade Ⅱ”。
· 与巡洋舰2F食堂的米莉亚姆对话可触发额外剧情。
· 满足特定条件后，和巡洋舰4F的艾尔芬皇女对话可获得凰翼章，做完到目前为止的所有任务后可以拿到“凰翼功德章”。
· 与加雷利亚演习场的维尔丁妮战车对战对话可获得食谱“番茄汉堡”，和雷克斯对话更新人物笔记。
· 与加雷利亚小径1考验箱旁的爱蜜莉或尼可拉斯对话并接受任务，然后将导力通讯中继机安置在街道上，完成任务后返回报告可让二人成为机组人员，更新二人的人物笔记。
· 与诺尔德高原·南部精灵石柱群（之前骑神停留的位置）的贝莉尔对话更新人物笔记。
· 与诺尔德高原坚达门的霍佛战车队长对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑧
· 在拉克里玛湖畔交易所可购买赌博师杰克文库版⑦。
· 与拉克里玛湖畔交易所旁的希妲对话可获得食谱“健康鲜奶锅”。
· 在湖畔小镇雷格拉姆的杂货屋可购买帝国时报·第4号、赌博师杰克文库版⑧。
· 与游击士协会·雷格拉姆分部的柜台职员麦尔斯对话可触发额外剧情。
· 在温泉乡悠米尔的杂货屋可购买赌博师杰克文库版⑨和老子的料理·煎饼，使用后获得食谱“酥脆煎饼”。
· 迷你游戏“滑雪板”开启B赛道。

宝箱

加雷利亚要塞·遗址：水晶洪流、耀晶石块×400、坚韧守护、考验箱。
高原·采石场：EP填充剂Ⅲ、火山弹雨（需从采石场·内部绕路）。
采石场·内部：宝盒、U物质×6、考验箱。



分支任务

下落不明的平民

期限	短
委托人	克雷格中将
场所	加雷利亚演习场·司令部
报酬	3000米拉、机甲师团护目镜、AP4

任务说明：接受任务后先找演习场的士兵布罗肯、洛基少尉，营站的士兵马华尔和休息处的士兵瑟拉菲打听情报，然后和演习场大门处的耶曼兹上士对话了解到平民的去处。在加雷利亚要塞·遗址和第四机甲师团员对话，最后在此处东部找到平民。完成该任务后，各地陆续出现幻兽，以目前的实力是很难对付的，等实力够强后再去挑战。

分支任务

大姊在哪里

期限	中
委托人	卡果
场所	湖畔小镇雷格拉姆·酒馆“杏桃”
报酬	3000米拉、跳跳手表、AP4

任务说明：接受任务后前往悠米尔和派提利对话即可完成。

12月17日

救出双龙桥的人质

救出艾略特的姐姐菲欧娜的作战正式开始，队伍成员中，黎恩、艾略特和莎拉固定出战。首先是一场骑神战，之后潜入双龙桥内部，这里面的领邦军不能像其他小型魔兽那样通过攻击背部致其昏厥，不过可以从背后接近造成奇袭攻击。在最上层回复装置后的房间遭遇BOSS战，胜利后顺利救出菲欧娜，并且在正规军的努力下击退了领邦军，占领了双龙桥地区和凯尔迪克，之后众人返回凯尔迪克进行补给和休整。

BOSS

勇士、龙人·槌、明镜·长枪

刚开始是无法攻击到明镜·长枪的，因此要尽快削减对方的机体数量来降低伤害。龙人·槌的HP较低，是优先解决的对象，通常状态和蓄力状态下，都是手臂的失衡率最高；勇士在普通状态下攻击头部，蓄力状态下攻击身体；明镜·长枪则是普通状态和蓄力状态下都攻击身体。明镜·长枪的技能攻击威力较大，有机会的话就用战技“闪光斩”解除驱动。

BOSS

皇帝猎犬B、皇帝猎犬R

两只皇帝猎犬均在场时会使用技能“双重粉碎”，可对我方单体目标造成8000左右的伤害且附带昏厥效果，因此在解决掉其中一只之前，务必保证全员的HP在安全值以上。除此之外，这两个家伙的其他招式不值一提，召唤出来的小怪攻击力较高，不过HP很低，第一时间用S战技清场即可。



宝箱

双龙桥·2楼：EP填充剂Ⅲ、泛滥、痊愈之药、象牙长靴。
双龙桥·3楼：大回复药、世界之树、象牙背心。
双龙桥·最上层：7属性耀晶石×200。

12月18日

凯尔迪克停泊日

相当于第Ⅰ部的悠米尔休息日，可以与同伴发生羁绊事件，和特定NPC对话可收集书籍、道具等物品。前往东凯尔迪克街道可推进剧情，汤玛斯教官成为机组成员。

要点

· 与艾略特、尤西斯、艾玛、莎拉、和托娃发生羁绊事件可更新人物笔记。
· 与大市集入口附近的商人吉普森对话可获得食谱“暖洋洋卡布奇诺”。
· 与大市集的商人马可对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑨。
· 在大市集的杂货店可购买赌博师杰克文库版⑩。
· 与酒馆“观风亭”的女老板玛格特对话可获得炖番茄汤。
· 与凯尔迪克礼拜堂的萝西努对话可获得中回复药×3。
· 与凯尔迪克·民宅的贝琪对话可让其成为机组人员并更新人物笔记。
· 与凯尔迪克·总馆的奥图总管对话可触发额外剧情。

12月19日

红翼游击活动②

刚开始依旧是在各地巡视并完成任务，此阶段米莉亚姆为固定出战成员。卡雷贾斯可停泊的地方追加了凯尔迪克、露纳利亚自然公园和双龙桥，之前无法前往的北克鲁琴街道3和双龙桥·加雷利亚要塞端如今也畅通无阻了，记得前去回收宝箱。其中北克鲁琴街道3的考验箱对应成员为尤西斯和米莉亚姆，敌人的优势仅在于攻击力较高，让尤西斯使用战技“贵族号令”提升我方双攻和速度，米莉亚姆负责主攻，以最快速度解决掉两只小怪后就没有难度了；双龙桥·加雷利亚要塞端的考验箱（桥下）对应成员为劳拉、马奇亚斯、盖乌斯和莎拉，敌人会吸收CP和EP，不过能力较弱，可直接用S战技快速清场。

和双龙桥的奈特哈尔少校对话并选择“进行战斗测试”开始与少校操纵的机甲兵进行战斗，战胜对手可额外获得2AP，完成任务后获得“携带格言集·技”并更新人物笔记。接下来前往加雷利亚小径2讨伐指定魔兽，深渊巨虫的数量较多，不过防御力很低，一次增幅强化的连续攻击配合全员的S战技可轻松解决，完成任务后获得“毒之刃Ⅱ”。

返回卡雷贾斯号触发剧情，众人决定前往卢雷解救安洁莉卡学姐和亚莉莎的母亲。和托娃对话选择“开始作战”推进剧情，接下来一段路黎恩和亚莉莎为固定成员，剩下四人建议带上接下来考验箱对应的成员，推荐人选为艾略特、艾玛、米莉亚姆和莎拉。

BOSS

明镜·剑

对方的攻击力很高，普通攻击就能轻松造成上万的伤害，技能攻击的威力更是破表，看到其蓄力时一定要防御或用战技“残月”来强制反击，也可以及时用“闪光剑”解除驱动。EP的残量要控制好，半血之后要立即使用神气进行回复。通常状态下攻击手臂，拔刀动作的蓄力状态下攻击身体，持刀动作的蓄力状态下攻击头部有着较高的失衡率。

要点

·与加雷利亚演习场的孟亨对话选择“帮忙找贴纸”，之后前往双龙桥·最上层和克雷格中将对话找回了“黄金贴纸”，返回加雷利亚演习场和孟亨对话后他成为机组成员并更新人物笔记。

·与双龙桥·最上层的菲欧娜对话可触发额外剧情，和一旁的高尔上尉对话可获得食谱“海鲜沙拉”，调查书柜可获得导力机车的配色“暖色系”。

·双龙桥·凯尔迪克端大桥中央位置有钓点。

·双龙桥·加雷利亚要塞端大桥上有钓点。

·与卡雷贾斯3F前方甲板处的瑟蕾奴对话可触发额外剧情，并更新人物笔记。

·与东凯尔迪克街道1农家外的宝菈对话选择“去找寻马赫号”，然后在队伍中有尤西斯的情况下前往西凯尔迪克街道1找到马赫号，一路追逐马赫号到露纳利亚自然公园2的钓点处将其捕获。完成任务后宝菈成为机组成员并更新人物笔记，今后可以在街道和野外骑马了。

·与北克鲁琴街道3的裴德烈对话选择“去找寻桃乐丝”，然后在队伍中有艾玛的情况下前往东凯尔迪克街道3东北部触发杂兵战，胜利后裴德烈和桃乐丝成为机组成员并更新人物笔记。

·与东托利斯塔街道1的罗金斯或艾伦对话选择“接下调查”，然后再对附近进行调查（地图上绿色感叹号的地方），完成任务后两人成为机组成员并更新人物笔记。

·在温泉乡悠米尔的杂货屋可购买老子的料理·起司锅，使用后获得食谱“起司火锅”。

·迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。

·完成主线任务返回卡雷贾斯号后，和2F资料室的桃乐丝对话更新人物笔记。

宝箱

北克鲁琴街道3：审判雷光、EP填充剂Ⅲ、考验箱。
双龙桥·中央区块：燃点爆裂。
双龙桥·加雷利亚要塞端：黄色坠饰、耀晶石块×500、考验箱。

分支任务

露天澡堂的异变

期限	中
委托人	柏金斯总管
场所	温泉乡悠米尔·凰翼馆
报酬	3500米拉、耀晶石块×500、AP3（+2）

任务说明：正式接受任务后全员开始对露天澡堂进行调查，剧情后首先要选择出战成员，黎恩和米莉亚姆为固定成员。之后要操控黎恩使用滑板追击魔兽，在到达终点前抓到两只雪猿羊可额外增加2AP。接下来是一次BOSS战，猿羊老大的攻击附带冻结效果，且单体攻击力很高，要保证全员的HP至少在一万以上，危机时刻可以使用黎恩的“神气合一”和“召唤骑神”来应对。

12月21日

潜入黑银钢都

史匹那小径的考验箱对应角色为亚莉莎和艾玛，敌人的速度很快，开场第一时间让艾玛使用S-Break将小怪清场，亚莉莎则负责回复工作，战前记得给两人都装备防止混乱的饰品。进入卢雷后分别前往RF商店、日用杂货“波罗尼亚商会”、卢雷机场、RF总公司大楼前、卢雷大教堂和卢雷·民宅1打听情报，然后通过大扶梯返回下层时触发剧情，之后在大众餐厅“朵文思”见到了安洁莉卡，商量后众人决定先前往扎克森铁矿山解救亚莉莎的母亲伊琳娜会长，安洁莉卡加入队伍。在前往铁矿山之前先通过诺帝亚街道到达黑龙关，可额外获得2AP。诺帝亚街道2和扎克森山道2都有考验箱，前者对应角色为艾略特、艾玛、米莉亚姆和莎拉，肥胖企鹅的技能“鳍鱼火神炮”附带冻结和物理攻击下降的效果，提前给主攻成员装备防止该效果的饰品，火属性魔法对企鹅有很高的伤害加成；后者对应角色为艾略特和盖乌斯，敌人擅长魔法攻击，大师裸海螺的攻击附带冻结效果。诺帝亚街道3的火灵窟目前无法探索。

进入铁矿山·搬运区块后会立即触发战斗，开场尽量分散站位避免被集中攻击。之后一路上还会与猎兵们发生多次冲突，不过场景都比较窄，黎恩的“真·弧影斩”和安洁莉卡的“刹刀锐锋Ⅱ”可轻松覆盖全场，附带的延迟效果可大大延缓敌人出手的机会。2号车会被前后夹击，此时应果断用S-Break来清场。救下伊琳娜会长后，乘坐电梯一路往上，在RF总公司大楼23F进行BOSS二连战。

BOSS

莱杰尼克夫零式、时雨×4

莱杰尼克夫零式的招式丰富且速度很快，一周目想通过实力来碾压非常困难。不过它有个最大的弱点，就是吃所有能力下降类异常状态，开场第一时间利用S-Break清理掉小怪（小怪会使用附带混乱效果的全体攻击），之后便分散站位给莱杰尼克夫零式上各种能力降低效果，附带延迟效果的战技也可以利用起来，待其给自己附加心眼状态后就转为法术攻击。另外，一定要给近战成员装上防止即死的饰品。

BOSS

巨人

这个巨大的家伙有三种蓄力方式，除了机枪瞄准动作的蓄力状态要攻击R手臂外，另外两种蓄力状态以及普通状态下，攻击L手臂的失衡率最高。需要注意的是，当BOSS以左手稍稍抬起状态蓄力时，会发出威力很高的招式，尽量解除驱动或进行防御。

要点

·史匹那小径的小船靠岸处有钓点。

·在卢雷的杂货屋可购买赌博师杰克文库版⑪、⑫。

·与卢雷修理店的贾卡司对话可触发额外剧情。

·诺帝亚街道3河边宝箱处有钓点。

·扎克森山道2的瀑布处有钓点。

·与黑龙关·休息处的玛格丽特对话可更新人物笔记。

宝箱

史匹那小径：圣灵药、新月之锤、考验箱。
诺帝亚街道1：大回复药、7属性耀晶石×200、圣灵术。
诺帝亚街道2：白羊、恶梦之刃、U物质×7、考验箱。
诺帝亚街道3：EP填充剂Ⅲ、省EP2、魅影之惧。
扎克森山道1：朱雀刃、圣灵药、红色坠饰。
扎克森山道2：龙皮之靴、破邪之印、大回复药、U物质×7、考验箱。
RF总公司大楼·5F：圣灵药、耀晶石块×600、龙皮连身服。
RF总公司大楼·12F：厄运之蝶、EP填充剂Ⅲ、痊愈之药、黑色坠饰。
RF总公司大楼·20F：7属性耀晶石×200、大回复药、黑言铃、灵猫。

12月22日

卢雷停泊日

本次休息日有5点羁绊行动值，除了一些收集要素外，并没有额外的任务需要完成，返回卢雷机场的卡雷贾斯可推进剧情。

要点

·与亚莉莎、劳拉、米莉亚姆和艾尔芬皇女发生羁绊事件可更新人物笔记。

·与酒吧“F”的葛兰德对话可获得食谱“甜蜜蓝调”。

·在杂货店可购买帝国时报·第5号，和琳黛或薇薇对话可让琳黛成为机组成员并更新人物笔记。

·与大众食堂“朵文思”的工人罗格对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑩。

·与卢雷·民宅1的玛丽教官对话可更新人物笔记。

·调查RF总公司大楼·24F，艾尔芬皇女所在房间的书架可获得导力机车的配色“暗色系”。

12月23日

探索精灵洞窟

此阶段菲为固定出战成员，卡雷贾斯可停泊的地方追加了艾辛格特山脉、钢都卢雷、扎克森铁矿山、黑龙关以及各地的精灵洞窟。完成分支任务“下落不明的飞行船”可以开启悠米尔溪谷道和艾辛格特山脉之间的通路，还可以顺便前往艾辛格特山脉挑战考验箱，对应的角色是劳拉和菲，敌人是一个滚动巨岩，装备好防止昏厥的饰品后，用地属性魔法配合S战技可快速解决战斗。艾辛格特山脉2追加新敌人暗影舞者、剧毒恶魔和钢铁魔像，山顶还有强大的幻兽，可顺便前往收集魔兽情报。

前往任意一个精灵洞窟深处的大门前都能推进剧情，要进入精灵洞窟·考验之地必须让艾玛在队伍中才行。需要注意的是，精灵洞窟最深处的BOSS是根据玩家到达的先后顺序来决定的，无论先打哪个洞窟，出现的BOSS都是固定的。每个考验之地中需要用B级以上的某种武器属性对机关发动原野攻击后才能继续前进，具体为地灵窟对应刚属性；风灵窟对应射属性；水灵窟对应突属性；火灵窟对应斩属性。

现阶段只能前往其中一个精灵洞窟。通过任意一个精灵洞窟并拿到“塞姆利亚石的大块结晶”，返回卡雷贾斯号触发剧情，和乔治学长对话并选择“帮忙改造工作室”可继续推进剧情。

BOSS

魔皇兵恐狼

敌人的攻击招式均为范围攻击，站位时尽量分散。其使用技能“增幅”会回复HP以及大幅增加攻防，可一击对我方造成半血以上的伤害，要看准时机用增幅强化来回复HP，成员中最好带上1～2名专职回复的角色。待其HP削减过半后可用S战技快速解决，另外“召唤骑神”以及“神气合一”也可以在战斗中使用。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

要点

·完成分支任务“下落不明的飞行船”后，在卡雷贾斯5F与克连对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯4F剑术训练室的艾伦和射击训练室的爱蜜莉对话可更新人物笔记。

·在卡雷贾斯2F资料室的桃乐丝处可以买到前5号的帝国时报以及老子的料理·通心粉，使用后获得食谱“浓郁奶油通心粉”。

·与卡雷贾斯1F的安洁莉卡对话可更新人物笔记。

·迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。

·与黑龙关·休息处对面的雷克斯对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑪。

·与黑龙关·休息处的法郎对话可获得食谱“炖番茄汤”，队伍中有米莉亚姆的情况下和玛格丽特对话她会成为机组成员并更新人物笔记。

·与卢雷“RF商店”的雨果对话选择“帮忙雨果”，然后去悠米尔和雷格拉姆的杂货屋递交“商会网路的契约书”，返回卢雷和雨果对话后他成为机组成员并更新人物笔记。

·与卢雷工科大学的的研究员拉特对话选择“前去寻找史提芬”，队伍中有马奇亚斯的情况下前往诺帝亚街道2西南的空旷地带触发战斗，胜利后史提芬成为机组成员并更新人物笔记。

·与诺帝亚街道3钓点处的肯尼斯对话选择“帮忙肯尼斯钓鱼”，钓起大口鲈鱼后完成任务，之后肯尼斯成为机组成员并更新人物笔记。

·玛格丽特登船后和2F食堂的尼可拉斯对话可更新人物笔记。

·水灵窟·深处BOSS战的平台边缘有钓点。

·二周目后，完成分支任务“下落不明的飞行船”后与卢雷机场的诺顿对话可获得《黑色史书④》。

·二周目后，在卡雷贾斯2F资料室与汤玛斯教官对话，可将手里的《黑色史书》交给他解读。

分支任务

下落不明的飞行船

期限	中
委托人	克连＆海贝尔
场所	艾辛格特山脉
报酬	4000米拉、逆鳞、AP4

任务说明：和托娃对话后开启任务，前往艾辛格特山脉正式开始任务，在完成任务前无法返回卡雷贾斯号，出发前要做好准备工作。到达后立即进行一场杂兵战，之后在定期飞行船里一路往上，一共会遭遇三场战斗，敌人数量每次都会增加，不过实力依旧不够看。完成任务后克连和海贝尔成为机组成员并更新人物笔记。

分支任务

甜美挑战

期限	中
委托人	怪盗布卢布兰
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500米拉、怪盗斗篷、AP3（+2）

任务说明：调查卡雷贾斯2F医务室的桌面，选择读信开始任务，之后要根据怪盗B信中的要求，找出化妆成“Ⅶ班”成员的怪盗。正确答案是马奇亚斯，选择艾玛也能找出怪盗。回答正确后额外获得2AP。

分支任务

北克鲁琴街道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3000米拉、虎威、AP4

任务说明：该魔兽位于北克鲁琴街道3考验箱附近，这个大块头会使用攻击吸收CP以及附带中毒效果的招式，分散站位后可将伤害降至最低，中毒后可用增幅强化来解除，还可以顺便发动一波攻势，危机时刻也可以召唤骑神来救场。



12月24日

被烧毁的交易镇

剧情后自动前往凯尔迪克，此阶段黎恩、尤西斯和莎拉为固定成员。首先前往凯尔迪克礼拜堂、凯尔迪克·总馆和领邦军驻扎点查看情况，之后从东凯尔迪克街道离开返回卡雷贾斯号。

12月25日

逮捕艾尔巴雷亚公爵

和托娃对话开始执行任务，此阶段出战队员暂时变为7人，其中黎恩、尤西斯和莎拉为固定成员。前往奥洛克斯堡垒之前记得先给骑神配备上高级EX宝玉以增强战斗力。进入奥洛克斯堡垒自动触发骑神战+常规战，常规战为莎拉一人单挑北方猎兵部队，开场后原地待机靠反击削减敌人HP，自身HP下降过半后使用S战技“北之极致”，灭敌的同时可吸收大量HP，这样剩下的敌人就不足为惧了。接下来莎拉暂时离开队伍，由黎恩带队继续前进，奥洛克斯堡垒中不少宝箱都需要从通风口绕路才能拿到。在顶层遭遇BOSS战。

BOSS

鹰隼

敌人的回避率非常高，即便是攻击失衡率较高的部位也无法避免被回避的情况，因此最好在前期蓄积CP，用战技或尤西斯的EX魔法来对其造成伤害。好在对方的攻击力较弱，自身HP损伤过半后立即使用神气进行回复可保安全。通常状态下的身体、持剑于胸前动作的蓄力状态的头部和突刺动作的蓄力状态的手臂失衡率最高。

BOSS

神速杜巴莉、铁马×2

铁马会使用附带炎伤状态的火焰喷射，神速杜巴莉则会使用各种属性剑技进行攻击，前锋角色最好装上防止各种异常状态的饰品来作战，特别是封技和行动不能类异常状态。后卫建议让艾玛全程使用大范围全体攻击魔法，另一名角色则主要负责回复，优先解决掉铁马后战斗难度会降低很多。神速杜巴莉的S战技伤害在8000左右，只要保证全员满血状态就会非常安全。

要点

·与卡雷贾斯5F的琳黛对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯4F剑术训练室的罗金斯对话可更新人物笔记。

·与卡雷贾斯2F终端室的裴德烈对话可更新人物笔记。

宝箱

奥洛克斯堡垒·1楼：痊愈之药、驱动2、圣灵药·改、全回复药、7属性耀晶石×200、业火。

奥洛克斯堡垒·2楼：时间爆发、大回复术、HP2、EP填充剂Ⅳ、U物质×8。

12月26日

巴里亚哈特停泊日

本次休息日有6点羁绊行动值，本日的羁绊事件关系到对应角色终章的特殊事件。前往艾尔巴雷亚公爵府里斯卡蕾特的房间查看情况，之后前往巴利亚哈特机场即可推进剧情。

要点

·与马奇亚斯、菲、盖乌斯和托娃发生羁绊事件可更新人物笔记。

·与工匠街酒馆的吉欧拉摩对话可获得食谱“水果圣代”，和麦瑟尔对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑫。

·与贵族街宅邸2的布莱希特对话可更新人物笔记。

·调查艾尔巴雷亚公爵府，尤西斯起居室的书架可获得导力机车的配色“风轻色系”。

12月27日

探索精灵洞窟②

此阶段黎恩和劳拉为固定成员，卡雷贾斯可停泊的地方追加了公都巴利亚哈特和奥洛克斯堡垒，新增的奥洛克斯峡谷道和之前无法前往的北克鲁琴街道2现在可以去探索并收集宝箱了。本日要做的事情比较多，除了需完成分支任务和收集要素外，分散在帝国各地的学生需要寻找，另外剩下的精灵洞窟也要一一踏破。每个精灵洞窟的考验之地中都有两个考验箱，地灵窟两个箱子分别对应马奇亚斯和米莉亚姆，以及亚莉莎和菲，前者敌人的攻击附带防御力下降的效果，后者给菲加上心眼后让她去挡攻击即可；风灵窟两个箱子分别对应尤西斯和莎拉，以及菲和米莉亚姆，前者要提前装备防御昏厥效果的饰品，后者要提前装备防御能力降低的饰品；水灵窟两个箱子分别对应亚莉莎和马奇亚斯，以及劳拉和米莉亚姆，前者让亚莉莎以心眼辅助马奇亚斯靠反击磨血，后者让劳拉给自己加攻后直接S战技清场；火灵窟两个箱子分别对应马奇亚斯和艾玛，以及亚莉莎和莎拉，前者普通攻击附带混乱效果，技能“地狱之声”附带恶梦效果，用水属性魔法可轻松解决，后者用莎拉的S战技配合亚莉莎的CP回复战技能轻松清场。除了精灵洞窟，北克鲁琴街道2和奥洛克斯峡谷道2也分别有一个考验箱，前者对应角色为亚莉莎、艾略特、劳拉和尤西斯，国王蛾兽会使用附带睡眠效果的攻击，除此之外没有其他威胁；后者对应角色为马奇亚斯和尤西斯，敌人的攻击附带即死效果，让尤西斯装备防御即死的饰品后吸引老者螳螂的攻击，加上心眼后靠反击磨血。

拿齐剩下三个精灵洞窟内的“塞姆利亚石的大块结晶”后返回卡雷贾斯号，和1F的乔治对话选择“帮忙作业”推进剧情。

BOSS

魔煌兵沉重索命者

敌人的普通攻击范围较大，近战角色常备心眼状态会比较安全。由于敌人几乎不吃异常状态，尽量选择威力高和附带延迟效果的战技来对付这个家伙。好在这家伙防御力不高，让劳拉加好状态并在必定暴击的情况下，首次攻击使用S战技“奥义·狮子洸翔斩”（需装备结晶回路“霸道”），可一击轻松打出十万以上的伤害，剩下的血量靠其他人的S战技可轻松解决，不给BOSS继续出手的机会。后期不少BOSS都可以靠这招来对付。

BOSS

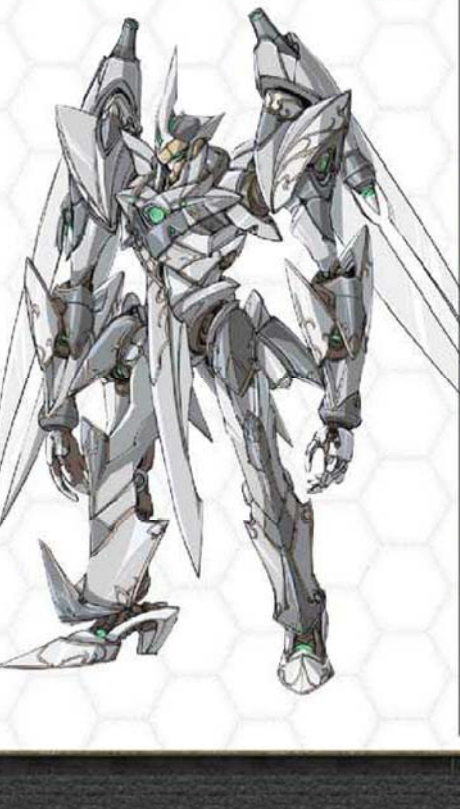
魔煌兵伊斯拉·力天使

这只魔煌兵对延迟的抗性不算高，因此战技方面首选附带延迟效果的，亚莉莎和艾玛给我方队员回复CP的战技要多多使用，运气好的话可以在对方无法出手的情况下将其干掉。

BOSS

古利亚诺斯·奥拉

开战后艾玛学会S战技“黄道之雨”。敌人的全体攻击的“光明波动”伤害在4000左右且附带睡眠效果，技能“光明力量”在给自己回血的同时还会附加魔攻和速度提升的效果，之后会使用大威力全体攻击魔法，此阶段可让黎恩召唤骑神撑过去。



要点

· 与卡雷贾斯3F的孟亨和克连对话可更新人物笔记。

· 与卡雷贾斯2F的桃乐丝和肯尼斯对话可更新人物笔记，在桃乐丝处可以购买老子的料理·咖喱，使用后获得食谱“香辣咖喱”。

· 与卡雷贾斯1F的宝菈对话可更新人物笔记。

· 迷你游戏“滑雪板”A赛道更新等级。

· 从温泉乡悠米尔进入悠米尔溪谷道时会触发剧情（不能在悠米尔直接使用移动选单进入悠米尔溪谷道），走到终点与贝莉尔对话可使其成为机组成员并更新人物笔记。

· 与湖畔小镇雷格拉姆亚尔赛德子爵府的乔瑟夫对话可获得食谱“综合烧烤”。

· 与黑银钢都卢雷·修理店“贾卡司”的店主对话可接受秘密任务“父亲的怀表”。

· 在公都巴利亚哈特高级品专卖“克莉斯蒂的店”可购买赌博师杰克文库版⑬和⑭。

· 与公都巴利亚哈特高级餐厅“索露榭拉”的卡罗莱恩男爵对话选择“出发搜索泰雷莎”，队伍中有亚莉莎的情况下前往站前大道的地下水路入口处和泰雷莎对话，如果爱蜜莉在船上的话，选择“从舰上带爱蜜莉过来”，之后泰雷莎成为机组成员并更新人物笔记。

· 与公都巴利亚哈特贵族街宅邸2的布莱希特对话，如果艾伦在船上的话，选择“叫艾伦来这里”，之后布莱希特成为机组成员并更新人物笔记。

· 与公都巴利亚哈特工匠街“透纳珠宝店”的科雷特对话选择“帮忙科雷特”，然后前往南克鲁琴街道寻找4颗“树精之泪”交给科雷特，之后她成为机组成员并更新人物笔记。

· 北克鲁琴街道1的桥上有钓点。

· 北克鲁琴街道2东部的河边有钓点。

· 奥洛克斯峡谷道1的桥上有钓点。

· 与奥洛克斯堡垒休息站的史贝尔对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑬。

· 与奥洛克斯堡垒的雷克斯对话，如果裴德烈已成为机组成员的话可选择“带裴德烈一起来劝说”，之后雷克斯成为机组成员并更新人物笔记。

· 讨伐完5头幻兽后和卡雷贾斯4F的艾尔芬皇女对话可获得“皇翼武功章”。

宝箱

北克鲁琴街道2：U物质×8、金言铃、青龙刃、考验箱。

奥洛克斯峡谷道1：7属性耀晶石×200。

奥洛克斯峡谷道2：圣灵药·改、麒麟牙、妨碍2、考验箱。

奥洛克斯峡谷道3：耀晶石块×700、暗影伪典。

罗恩格林城·玄关：EP填充剂Ⅳ、圣王珠。

罗恩格林城·左翼：黑色徽记。

地灵窟·考验之地：远古巨岩、全回复药、玄武刃、地言铃、地之耀晶石×1000、考验箱×2。

风灵窟·考验之地：末日龙卷、风言铃、圣灵药·改、雷神珠、风之耀晶石×1000、考验箱×2。

水灵窟·考验之地：螺旋巨涡、EP填充剂Ⅳ、夜叉、痊愈之药、水言铃、水之耀晶石×1000、考验箱×2。

火灵窟·考验之地：火言铃、修罗、千阳新星、火之耀晶石×1000、考验箱×2。

分支任务

调查罗恩格林城

期限	中
委托人	管家克劳斯
场所	游击士协会·雷格拉姆分部
报酬	4000米拉、幻妖牙、AP4

任务说明：接受任务后从码头乘船来到罗恩格林城，探索恩格林城时艾玛必须在队伍中。从罗恩格林城左翼一路往上，在最深处遭遇战斗。路西弗古斯会召唤小怪，建议第一时间用范围技能清掉。技能“灭绝之国”附带即死效果，并且这招是范围攻击，尽量给全员装备防御该效果的饰品。虽然这家伙几乎不吃异常状态，不过能力降低类效果对其有效，降低它的双防后用大威力技能轰杀就能轻松过关。


© 2014 NIHON FALCOM CORPORATION. All rights reserved.

分支任务

抚慰人心的演奏会

期限	中
委托人	萝西努
场所	凯尔迪克礼拜堂
报酬	4500米拉、还魂粉、AP3（+2）

任务说明：队伍中有艾略特的情况下和萝西努对话接受任务，然后和卢雷·民宅1的玛丽教官、加雷利亚演习场的菲欧娜、公都巴利亚哈特中央广场的安德烈对话，最后返回向萝西努汇报完成任务。如果布莱希特已成为机组成员的话会额外获得2AP。完成任务后萝西努成为机组成员并更新人物笔记。

分支任务

奥洛克斯峡谷道的通缉魔兽

期限	中
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3000米拉、罗刹牙、AP4

任务说明：魔兽赤硬化巨龟位于奥洛克斯峡谷道3南部，它的攻击附带炎伤效果，血量较多，不过弱点也非常明显，用水属性魔法能对其造成很高的伤害，刚属性武器则很容易对其造成失衡。加上战斗时还可以召唤骑神来助阵，总体来说战斗难度并不高。

秘密任务

父亲的怀表

期限	中
委托人	贾卡司
场所	黑银钢都卢雷·修理店“贾卡司”
报酬	4000米拉、炽天使、AP4

任务说明：亚莉莎在队伍中的情况下，和修理店的贾卡司对话接受任务，之后和卢雷工科大学前的研究院对话获得“Ⅳ型调压器”；和扎克森铁矿山·外侧的鲁道夫矿山长以及铁矿山·月台的矿工亚曼对话获得“特殊合金板”；和拉克里玛湖畔的古恩老先生对话获得“塞姆利亚石的微粒”，最后返回修理店将材料交给贾卡司完成任务。

12月30日

夺回军官学院计划

和托娃对话选择“开始作战”推进剧情，托娃暂时加入队伍且为固定出战成员。之后要选择参战队员，被选中的人为A班队员，剩下的人和安洁莉卡组成B班，两个班的成员接下来会各自面对一场BOSS战，由于此阶段所有成员会被至少提升到108级，即便之前没有培养过的成员，只要配备上装备和结晶回路，在此时也拥有足够的战斗力。分配好队伍后还要选定一人作为骑神战的搭档，此人关系到终章的特殊事件。作战正式开始后首先是一场用来练手的骑神战，进入军官学院后进行BOSS二连战。胜利后黎恩和军官学院的所有同伴羁绊值增加1000。

BOSS

巨人B、鹰隼B

这两架机体各部位的失衡率与之前战斗过的原始机型一样，不过能力比之前的两架机体弱很多，这里建议优先解决掉血量较少的鹰隼B。

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

BOSS

文森、莎莉法、兰伯特、弗列妲

除莎莉法外，其他人对延迟效果的抗性都不算太高，可用附带延迟效果的战技来拖延对方出手的时机。莎莉法的招式附带冻结效果，兰伯特会给自己附加攻击力上升的效果，找准机会优先解决这两人。不过所有敌人的防御力都较低，直接用S战技清场来得更实在。

BOSS

派崔克、瑟雷斯坦、菲莉丝、艾德儿

此战要注意的是打断对方的咏唱，否则我方很容易被对方两个魔法直接带走。菲莉丝会使用魔法“新月之镜”，其效果是反弹魔法，一定不能让她用出这招。最保险的办法还是开场直接放S战技快速解决战斗。

要点

· 与卡雷贾斯4F的莫妮卡对话可获得“凯萨汉堡”并更新人物笔记。
· 在卡雷贾斯2F游戏室可选择同伴玩“blade Ⅱ”，仅限一次，可增加800点羁绊值，此人关系到终章的特殊事件。
· 与卡雷贾斯1F的施密特博士对话可触发额外剧情。



终章 只管不断向前

12月30日

托利斯塔之夜

此时间段可以与同伴触发特殊羁绊事件，之前在巴利亚哈特休息日触发过羁绊事件的角色、突入学院前在船上玩过“blade Ⅱ”的同伴和突入学院时的骑神搭档均有机会成为特殊羁绊事件的人选，其中好感度高的角色会以黄色感叹号注明，与其对话可相约在第3学生宿舍会面（只能与其中一人相约）。在军官学院主校舍屋顶与托娃三人组对话，然后前往东托利斯塔街道和瓦利玛对话，最后返回第3学生宿舍推进剧情。

要点

· 与军官学院主校舍前方的管家瑟雷斯坦和泰雷莎对话可更新人物笔记。
· 与军官学院主校舍1F教官室的玛丽教官对话可更新人物笔记。
· 与军官学院主校舍1F校长室的梵戴克学院长对话可更新人物笔记，人物笔记收集到一定程度后和这里的艾尔芬皇女对话可获得“凰翼慈爱章”，集齐三个凰翼章还可以获得核心回路“红莲”，在已获得核心回路的情况下则会得到稀有结晶回路“天帝珠”。
· 与军官学院主校舍2F走廊的薇薇和美术室的克莱菈对话可更新人物笔记。
· 与军官学院主校舍屋顶的布莱希特对话可更新人物笔记。
· 与军官学院学生会馆2F的史提芬对话可更新人物笔记。
· 与军官学院图书馆的馆员卡洛对话可获得赌博师杰克Ⅱ⑭。
· 与军官学院操场的兰伯特对话可更新人物笔记，和阶梯旁长椅上的施密特博士对话可触发额外剧情。
· 军官学院中庭的池塘有钓点。
· 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话可获得食谱“番茄火锅”。
· 与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍前的贾斯柏对话可更新人物笔记。
· 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”的弗雷德对话可获得“黄金面‘麒麟’”，和汤玛斯教官对话可更新人物笔记，和亨利主任对话将全套赌博师杰克Ⅱ交给他可获得用于打造最强武器的“塞姆利亚石”，再次与其对话可更新人物笔记。
· 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”门口的弗列妲对话可更新人物笔记。
· 与近郊都市托利斯塔食品·杂货“布兰敦商店”门口的贝琪对话可更新人物笔记。
· 与近郊都市托利斯塔公园长椅上的科雷特对话可更新人物笔记。
· 与近郊都市托利斯塔礼拜堂门口的萝西努对话可更新人物笔记。
· 调查近郊都市托利斯·宅邸的书架可获得导力机车的配色“火热色系”。
· 近郊都市托利斯塔桥下有钓点。

12月31日

卡雷尔离宫收复计划

剧情后，黎恩学会S战技“终之太刀·晓”，卡雷贾斯可停泊的地方追加了托利斯塔，东托利斯塔街道也终于全线贯通。在正式开始拯救行动前，先完成分支任务和隐藏任务，另外不少地方还隐藏着额外剧情和人物笔记。完成全部收集要素后和托娃对话正式开始作战，此阶段马奇亚斯为固定成员。

剧情后自动进入卡雷尔离宫外围，往离宫方向前进途中会遭遇两波贵族士兵的袭击，不过敌人的数量和能力都较低。进入离宫后会遭遇贵族军官的埋伏，此战敌人数量较多，建议直接用S战技清场。离宫3楼最后的房间需要先从北部的通道前往凉亭，从宝箱里拿到“金耀石之钥”后才能进入，宝箱里要面对的是三只血量接近十万的机器人，喷火附带炎伤效果，提前做好防御准备。利用钥匙开启3楼的大门后继续前进，单行道上还会遇到两次军官带领的大群敌兵袭击，其中包括血量很多的铁马，要小心应付。进入大厅后触发BOSS战。如果此时已持有三个凰翼章，BOSS战后可从皇帝尤根特Ⅲ世手里获得“凰翼红莲大勋章”。

BOSS

黑兔亚尔缇娜、G·玉帘×2

G·玉帘的技能攻击附带昏厥效果，且蓄力攻击威力大范围较广，两只同时在场威胁很高，需要优先干掉。它们虽然只是黑兔的附属，但实际上物防和魔防都很高，建议开场就放大招将其打掉，最后再来慢慢料理黑兔。亚尔缇娜会使用物理反射盾，要第一时间用普通攻击破盾。她的S战技伤害很高，最好队伍中有亚莉莎和艾略特，艾略特为候补，被黑兔的S战技全灭后亚莉莎会复活（核心回路用“天使”），之后换上艾略特使用S战技将全员救活，当然使用魔法“炽天使之环”也有同样的效果。

要点

· 与卡雷贾斯5F的托娃对话，军官学院的所有成员都在船上的情况下可获得核心回路“纹章”。
· 与卡雷贾斯5F的敏特对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯4F剑术训练室的罗金斯对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯4F魔法训练室的艾德儿对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯3F的贝琪对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯3F前方甲板的派崔克对话可更新人物笔记。
· 与卡雷贾斯2F走廊的玛格丽特，游戏室的文森、莎莉法和菲莉丝对话可更新人物笔记，料理笔记全收集的情况下再和菲莉丝对话可获得核心回路“创世”。
· 与卡雷贾斯2F终端室的马卡洛夫教官对话可更新人物笔记。
· 集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对话可获得核心回路“大蛇”。
· 与卡雷贾斯1F的乔治对话，在有“塞姆利亚石”的情况下可强化最强武器。
· 与军官学院主校舍1F保健室的碧翠丝教官对话可更新人物笔记。
· 在近郊都市托利斯塔书店可购买帝国时报·第6号。
· 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”的施密特博士对话可触发额外剧情。
· 与近郊都市托利斯塔广播局的麦可对话可触发额外剧情。
· 与近郊都市托利斯塔礼拜堂的鲍罗教区长对话可接受秘密任务“教区长的请求”。
· 尤西斯在队伍中时，前往公都巴利亚哈特艾尔巴雷亚公爵府的公爵起居室可触发额外剧情。
· 与艾尔巴雷亚公爵府的斯卡雷特对话可触发额外剧情。
· 进入卡雷利亚演习场的休息处可触发额外剧情。
· 如果之前有与安敦和利库斯对话过，前往卢雷的“旅馆·拉格朗日”门口和安敦或利库斯对话可触发额外剧情。
· 和温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话可触发额外剧情。
· 迷你游戏“滑雪板”B赛道更新等级。
· 悠米尔溪谷道的钓点追加鱼类“巨无霸暴君”，与钓点旁的安娜贝尔对话后就可以钓到它了。

宝箱

东托利斯塔街道1：EP填充剂Ⅰ、大地之枪、痊愈之药、耀晶石块×800、行动力3、冥皇。
东托利斯塔街道2：7属性耀晶石×300、天鹰之耀。
卡雷尔离宫：U物质×10、全回复药、金耀石之钥。
卡雷尔离宫·1楼：炽天使之环、凝光幻剑。



分支任务

东凯尔迪克街道的通缉魔兽②

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明：魔兽位于东凯尔迪克街道3。敌人的速度快且攻击力高，普通攻击虽然只是单体攻击但附带降低双防的效果，遇到对方连续行动时很有可能会有角色被连续攻击致死，尽可能使用带延迟效果的战技来拖延其出手的机会。技能“落雷”附带封技效果，提前做好防御准备。



分支任务

扎克森街道的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明：魔兽位于扎克森街道2。敌人拥有威力很大的范围普通攻击，战斗开始后第一时间分散站位。蓄力后的技能攻击伤害很高，特别是直线范围的加农炮伤害过万，要第一时间解除驱动，不过在分散站位的情况下威胁也不大就是了。

分支任务

诺尔德高原·东北部的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明：敌人以魔法攻击为主，“大放电”附带封技效果，“风之恩惠”会给自己回复HP以及增加法攻、物防和速度，此时被魔法命中伤害较高，建议让全员常备魔法反射效果。

分支任务

悠米尔溪谷道的通缉魔兽

期限	短
委托人	奥利巴特皇子
场所	卡雷贾斯的导力终端机
报酬	3500米拉、塞姆利亚石的碎片、AP4

任务说明：魔兽位于悠米尔溪谷道·终点。大脚野人会给自己加物理攻防，普通攻击的伤害可达到8000左右，且有较大的攻击范围，负责进攻和负责回复的成员位置要隔开。单体攻击招式“暴虐连击”的伤害很高，要保证BOSS身边的成员HP至少在15000以上。全体攻击招式“结晶咆哮”附带冻结效果，记得提前装备防止该效果的饰品。

秘密任务

教区长的请求

期限	短
委托人	鲍罗教区长
场所	近郊都市托利斯塔礼拜堂
报酬	4500米拉、不动珠、AP4

任务说明：接受任务后依次前往凯尔迪克、巴利亚哈特、雷格拉姆、卢雷和悠米尔的礼拜堂打听巡回神父的去向，之后自动返回托利斯塔完成任务。

12月31日

探索煌魔城

剧情后自动进入主线流程的最终迷宫，队伍由7名成员组成，除主角黎恩外，另外6名成员可自由组合。沿途有许多大型怪拦路，挑战前最好先存档。每一层的地图都比较大，途中需要用原野攻击命中机关才能连接通路继续前进，部分有印记的机关需要对应属性的武器来攻击。由于每层的终点处才有回复装置，因此途中要控制好成员的HP和EP残量，战斗中有两人以上无法战斗时建议直接团灭重来，否则重新积蓄CP会比较麻烦。除了回复装置外，每层的终点还有传送阵，玩家可传送到入口并与同伴对话更换队伍成员。

第二层①里的大型怪亚巴顿攻击会吸收HP和CP，遇到了要毫不犹豫用S战技直接秒杀，第二层②中离得较远的机关可以用射属性武器发动原野攻击。第二层的BOSS战菲必须在队伍中。

第三层除了需要攻击机关，地图上带感叹号的大型敌人也必须消灭才能顺利搭路继续前进，大型敌人可用劳拉的S战技轻松秒杀。第三层①的走廊上，被红雾笼罩的门要按一定顺序通过才会不触发战斗，正确顺序为左→右→中央→中央，触发战斗的敌人均为深渊恶魔×3。

最上层只有一条路，不过沿途会有大型敌人支配者·魔天使拦路，由于道路比较窄，想直接躲过去比较有难度，可以尝试在战斗中使用道具“烟雾弹”直接逃跑。最后的电梯前有回复装置，沿途收集的4个“塞姆利亚石的碎片”可以合成一个“塞姆利亚石”，用于强化武器，做好万全的准备后（CP全满，勇气点蓄满5个，增幅强化蓄满两次）就乘坐电梯进行BOSS连战。打倒骑神奥尔迪涅后全员HP、EP、CP全回复，可存档和调整装备，之后是全员参加的战斗。

BOSS

神速杜巴莉、怪盗布卢布兰、均衡之冠×2

怪盗和杜巴莉的战技都附带各种异常状态效果，建议近战角色装备全异常状态防御的饰品，开战后使用可为自身附加心眼状态的战技（例如劳拉的“洸翼阵”，莎拉的“雷神功”），然后主动靠近杜巴莉吸引攻击，光靠反击就能造成不少伤害。怪盗的S战技为单体攻击，被攻击角色固定剩余1点HP，可以等中招后再发动艾略特的S-Break进行全回复。杜巴莉的S战技伤害在14000左右，非法系职业满血的情况下不致死。均衡之冠HP较高且会使用回复技能，建议用劳拉的S战技一击秒杀掉（需配合第一击双倍伤害的结晶回路）。



BOSS

陷阱师杰诺、破坏兽雷欧尼达斯

两人的招式和之前遭遇时一样，加上心眼状态后可以回避两人的大部分攻击。杰诺使用“三叉戟”后要尽快使用范围攻击战技或魔法清理场上的罪恶掷枪（记得先解析情报），否则等其爆炸后会造成额外伤害不说，还会给受到伤害的成员附加炎伤效果。比较危险的是两人依次使用S战技，站位不够分散会被瞬间团灭，比较好的应对方法是亚莉莎装备满级核心回路“天使”，艾略特为后备队员，这样即便承受两个S战技也能免费复活两次，接下来换上艾略特救活全员继续输出。

BOSS

劫炎马克邦、艾尔维利亚R×2

难度较高的一战。马克邦的各项耐性很高，火属性魔法对其无效，其他魔法也只能对其造成一半的伤害，因此本战最好换上物理攻击手来作战。马克邦的战技附带炎伤效果，主力成员最好人手配备一个防止该状态的饰品。另外他的魔法攻击威力很高，有机会尽可能解除驱动，觉得不保险可以全程给全员附加魔法反射盾。最后要说的是，马克邦的S战技伤害在两万以上，不刻意堆HP的角色是很难挡下这招的，稳妥的方法还是要靠核心回路“天使”的自动复活能力。BOSS身边的两只艾尔维利亚R可开场直接用S战技秒掉，不具任何威胁。



BOSS

克洛、魔女克罗提德

战斗开始后克洛就会放出NT-1炸弹，在用范围技能清掉前记得先解析情报。克洛和魔女的战技攻击力和攻击范围都很大，并且对方二人持有战术连结，如果我方有人被打出失衡状态还会被追击，分散站位的同时还要给近战成员附加心眼状态，并且所有角色尽量不要在一条直线上。魔女克罗提德的S战技伤害在12000左右，不过附带恶梦、强化解除等效果，战前记得全员装备防止恶梦状态的饰品。另外，魔女的魔法抗性也非常高，法系攻击手依旧主要负责辅助工作，输出的任务尽量交给物攻角色。

BOSS

骑神奥尔迪涅

通常状态下攻击手臂，左手持枪放在身后并发出吼叫声时攻击身体，左手持枪放在身后并说话时攻击头部的失衡率最高。头部失衡率最高的蓄力攻击有可能对我方造成失衡，之后会被对手追击，此时建议使用“闪光斩”解除驱动。将对方HP削减到一定程度时进入下一阶段的战斗，双方HP和EP全回复，对方增加将武器放在前方的蓄力方式，这招的伤害较高，一定要解除驱动或用“残月”强行躲避。同伴的EX魔法中，艾略特的每回合回复HP，亚莉莎的每回合回复CP，劳拉的提升攻击力等都非常实用，如果之前EX宝玉装备了“力量宝玉3”的话，劳拉提升攻击力后使用协力攻击可轻松打出十万以上的伤害，能瞬间重创对手。



BOSS

绯红的终焉

这场战斗“Ⅶ班”全员都要参加，队伍顺序的后五人参加第一战，剩下的队员参加第二战，黎恩则两场战斗均参加。第一战比较简单，敌人会使用各种吸收攻击（HP、EP和CP），右手挥剑攻击范围为全屏，左手的技能攻击附带各种异常状态，主攻手和回复职业要装备防御全异常状态的饰品。蓄力后发动的“千手击”伤害很高，并且驱动解除技对其无效，一定要提前做好全员HP全回复的准备，或者直接给全员附加物理防御盾。

第二战的BOSS大部分招式和之前一样，不过蓄力后的招式威力更强，HP较低时发动的技能会在地面形成攻击范围，被打中的角色会被强制消灭，一定要立即远离。另外这个阶段的BOSS还会召唤杂兵，解析情报后就第一时间用S战技清掉。不想打得太麻烦可以让高攻角色配合第一击双倍攻击的结晶回路，直接用S战技来解决战斗。

第三战是骑神战，我方需控制灰之骑神和苍之骑神与对手决战。通常状态下攻击手臂，弓步蓄力时攻击身体，下蹲蓄力时攻击头部的失衡率最高，不过有两架骑神在的情况下，可用灰之骑神的“闪光斩”解除驱动配合苍之骑神的“混沌剑”降低攻击力，可大幅限制对方的输出能力。

要点

·第一层BOSS战劳拉参战的话，战斗结束后可更新人物笔记。

·从第二层返回第一层BOSS战的平台，在中央能捡到“塞姆利亚石的碎片”，后同。

·最上层开启机关后的环形场地柱子背后有“塞姆利亚石的碎片”。



宝箱

煌魔城·第一层①：全回复药、神靴处女座。
煌魔城·第一层②：7属性耀晶石×500、天铠阿尔福利德、天帝珠。
煌魔城·第二层①：天靴天狼星、耀晶石块×1000、圣灵药·改、梵天珠。
煌魔城·第二层②：还魂粉。
煌魔城·第三层①：EP填充剂Ⅳ、U物质×15、神铠瑟雷斯蒂亚。
煌魔城·第三层②：魔王珠、影靴罗亚。
煌魔城·外围回廊：武神珠。
煌魔城·最上层：魔装凯欧斯、还魂胶囊。



外传 占领下的克洛斯贝尔

※更新1.03补丁后，二周目以后可选择“只观看主要事件”跳过走迷宫和战斗部分。

3月9日

探索地下空间

剧情后要操控罗伊德和莉夏二人到达地下空间深处。虽然二人可以使用战术连结和增幅强化，但由于一开始身上没有任何回复道具，因此与敌人战斗时要控制好HP和EP的残量，觉得危险时立即返回使用回复装置。这个迷宫需要在机关处操控铁板上下移动来搭桥，部分宝箱需要通过这个方法才能拿到。第一区块开门后会遭遇大型敌人，建议直接用莉夏的S战技清场，之后随着打怪掉落的道具和开宝箱获得的物品越来越多，就不再需要那么拮据，一边嗑药一边往终点前进。之后的沿途同样会遭遇几批突袭而来的大型敌人，强化增幅可用来回血以及恢复异常状态。第三区块需要先前往左右区域解锁升降机才能到达最深处遭遇BOSS战。

BOSS

黑发年轻人、黑衣少女

两人的血量都在20万以上，莉夏的战技“真·崩月轮”附带较高的昏厥率，用这招将两人打晕后会相对安全，对方昏厥时还可以使用增幅强化，利用物理攻击命中昏厥的敌人必定失衡这一点制造更多的攻击机会。敌人HP在5万以下时就可以用S战技收尾了，一定要在对方放出S战技之前结束战斗，否则会非常被动。之前在宝箱中获得的土人偶可以给莉夏装备，HP为0时可以满状态复活，对方血量不多时可以复活后立即使用S-Break来结束战斗。

要点

·返回剧情处的小房间，调查桌面可获得克洛斯贝尔时报·号外。

宝箱

地下空间E·第一区块：圣灵药·改、EP填充剂Ⅳ、星杯挂坠、七龙装甲、灵剑·莫邪。
地下空间E·第二区块：EP填充剂Ⅳ、斯托雷加S、土人偶、圣灵药·改、雷神珠。
地下空间E·第三区块：圣灵药·改、斯托雷加P、全回复药、星辰羽衣、神圣五芒星、还魂胶囊。



后日谭 冬日的尾声

3月12日～3月13日

3月的学院生活

剧情后可在学院和托利斯塔街道活动，自动获得“Ⅶ班成员的旅行装束”，可在换装的服装一栏进行更换。前往技术栋、机库和学生会长室触发后推进剧情，在宿舍时和所有人对话，进入206号房间（以前克洛住的房间）再度触发剧情，返回自己房间进入第二天。

要点

- 与军官学院主校舍1F走廊的亨利主任对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍1F教官室的汤玛斯教官对话可触发额外剧情。
- 与军官学院主校舍1F校长室的梵戴克学院长对话可触发额外剧情。
- 与军官学院主校舍2F音乐室的海贝尔、敏特和布莱希特对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍2F料理室的尼可拉斯对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍2F美术室的克莱菈对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍屋顶的马卡洛夫教官对话可触发额外剧情，与文森对话可更新人物笔记。
- 在军官学院学生会馆可购买帝国时报·第7号，与1F的泰雷莎、菲莉丝，以及2F的裴德烈对话可更新人物笔记。
- 与军官学院体育馆的艾伦和弗列妲对话可更新人物笔记。
- 与军官学院操场的尤西斯对话可触发额外剧情，与宝菈和兰伯特对话可更新人物笔记。
- 在宿舍和所有人对话都能触发额外剧情，大部分人还会更新人物笔记。

休息日可完成的任务数量不少。主要任务则只有两个，第一个任务“骑士对决战”的内容是与安洁莉卡学姐进行导力机车的比赛，在技术栋和安洁莉卡或乔治对话后开始比赛，有转弯的地方不沿着道路走，而是穿过草地走直线，这样就很容易超过对方了。胜利后额外获得1AP，完成任务可获得电光皮带、EP填充剂Ⅳ×3和技术栋备份钥匙。第二个任务要与学院操场和崔派克对话接受任务，接下来要进行三场战斗，前两场要与贵族学生进行2对2和3对3的对决，最后一场的对手是梵戴克学院长和碧翠丝教官，我方的战斗成员增至4人，战斗时记得解析敌人情报。全部胜利可额外获得1AP，完成任务可获得阿尔比昂斗篷和全回复药×3。完成三个任务后会接到奈特哈尔少校的电话，此时追加分支任务“奈特哈尔式魔鬼训练”。完成任务后和学生会馆的托娃对话可获取回报。

要点

- 在军官学院·礼堂内可买到高级饰品和全套的赌博师杰克文库版，与雨果对话可更新人物笔记。
- 与军官学院学生会馆1F的罗金斯，2F的史提芬和贝莉尔对话可更新人物笔记。
- 与军官学院中庭的琳黛（假扮成薇薇）对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔吃茶·住宿“樱桃”外的莎莉法对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔花店前的艾德儿对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍外的孟亨对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔第2学生宿舍内的克连对话可更新人物笔记。
-

分支任务

跳蚤市场的商品

期限	中
委托人	布兰敦
场所	托利斯塔食品·杂货“布兰敦商店”
报酬	3000米拉、全食材×3、AP1（+1）

任务说明：接受任务后先和当铺的密休特对话，然后和军官学院操场的兰伯特对话获得“品评会的纪念照”，将照片交给密休特获得第一件商品“纸糊的咪西”；进入第3学生宿舍莎拉房间，然后到吃茶·住宿“樱桃”与莎拉对话可获得第二件商品“红耀石文库版·全套”；和军官学院主校舍前扫地的工友盖勒对话，然后和主校舍2F的克莱菈对话获得第三件商品“狮子的雕刻”。获得三件商品后完成任务可额外获得1AP。

分支任务

推出新节目

期限	中
委托人	麦可
场所	托利斯塔广播局
报酬	3000米拉、圣灵药·改×3、AP1

任务说明：接受任务后分别向吃茶·住宿“樱桃”里的亚伯特爷爷、布兰敦商店外的提塞尔、第1学生宿舍外的萝德、体育馆内的莫妮卡和主校舍1F的亨利主任收集感想，之后返回报告完成任务。

分支任务

钓鱼决斗！

期限	中
委托人	肯尼斯
场所	托利斯塔钓点
报酬	3000米拉、诱饵×10、AP1

任务说明：和肯尼斯或安娜贝尔对话接受委托，之后开始钓鱼比赛。赛前可获得肯尼斯给出的5个诱饵，接下来要进行两场比赛，依次操控黎恩和肯尼斯二人在比赛中钓到锦鲤和巨刃鱼就能完成任务。虽然号称比赛，但是并没有时间限制，慢慢享受钓鱼的乐趣即可。

分支任务

奈特哈尔式魔鬼训练

期限	–
委托人	奈特哈尔少校
场所	军官学院主校舍1F教官室
报酬	3000米拉、还魂胶囊、AP1（+1）

任务说明：接受任务后要依次和男性同伴与女性同伴比赛游泳，在光圈缩小到图标区域时按△和○键，成功时提升游泳速度，反之则降低速度。胜利后额外获得1AP，被选择的同伴与黎恩的羁绊值增加300，任务完成后更新奈特哈尔少校的人物笔记。

3月13日

Ⅶ班最后的考验

完成所有主要任务后前往旧校舍推进剧情，之后要挑战最后的迷宫——梦幻回廊。小镇和学院中，NPC的位置发生变化，与部分角色对话可收集人物笔记。收集完所有要素后正式进入梦幻回廊，托娃、安洁莉卡、托瓦尔、克蕾雅、雪伦、爱丽榭和艾尔芬加入队伍。之后还会追加秘密任务“向雪伦小姐表达爱意”

梦幻回廊的迷宫为随机生成，每次离开据点后迷宫就会重置。迷宫共分为地、水、火、风四种类型的区域，迷宫内的宝箱和魔兽也均为随机出现。在该迷宫中，战斗胜利后获得的连结经验值变为通常的三倍，迷宫中徘徊的魔兽要比终章的更为强大。每4层有一个第Ⅱ部中出现的幻兽守关，必须队伍中有至少4名“Ⅶ班”成员时才能挑战。通过第8层后，据点的回复装置追加购买装备和制作EX宝玉的功能。从第16层的升降机进入终点，之后便是与最后的BOSS进行对决，胜利后正式通关。

BOSS

罗亚·路西法利亚

敌人等级高达150，血量更是突破了70万，不吃任何异常属性和能力下降类效果，地、水、火、风的魔法属性有效率均在正常值以下，即便靠劳拉的首击战术打出暴击也最多只能削减其一半的HP而已，剩下30多万的血量需要配合失落魔法、召唤骑神和增幅强化等能力来慢慢消耗。

BOSS的招式非常丰富，全体攻击技能“一之吠陀”能将人强制打成1点HP，不过此招可以躲避，建议给全员加上心眼状态；蓄力后的招式“灭世之光”可对单体造成3万左右的伤害，要第一时间解除驱动；“影之束缚”会将我方一名队员送入其体内，轮到该成员行动时削减大量HP，对BOSS造成一定伤害后才能解除束缚。另外，该BOSS还有附带消灭、恶梦、封技等异常效果的范围攻击招式，其中消灭和恶梦效果比较致命，最好全员装备防御这两种效果的饰品。除了丰富的招式外，BOSS还会召唤小怪，小怪的血量大致为BOSS的1/10，建议第一时间用全屏范围的S战技或失落魔法清场。BOSS血量较低时会发怒（全身发出红色斗气），此时会不断使用可秒杀我方成员的“灭世之光”，增幅强化建议留到此时使用，利用连续行动的机会发动强力魔法或给主攻手加满CP使用S战技重创BOSS。

要点

- 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍外的萝德对话可更新人物笔记。
- 与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍内的管家瑟雷斯坦对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍1F的教官室的马卡洛夫教官对话可更新人物笔记。
- 与军官学院主校舍2F料理室的玛格丽特对话可更新人物笔记。
- 与军官学院体育馆的贾斯柏对话可更新人物笔记。
- 与军官学院学生会馆2F的桃乐丝和雷克斯对话可更新人物笔记。
- 与军官学院·礼堂的贝琪和科雷特对话可更新人物笔记。
- 与梦幻回廊·据点的克蕾雅、托瓦尔、艾尔芬和爱丽榭对话可触发额外剧情，与爱丽榭对话后还能更新人物笔记。
- 梦幻回廊每4层的幻兽战后可在场景中央捡到“塞姆利亚石的碎片”，一共有4个。

秘密任务

向雪伦小姐表达爱意

期限	短
委托人	安敦
场所	托利斯塔火车站外
报酬	3000米拉、不倒翁人偶、AP1（+2）

任务说明：进入梦幻回廊后，当雪伦不在队伍中的情况下与委托人对话可接受任务。和当铺的密修特对话并选择“最好再想一想”，然后和军官学院·礼堂的贝琪对话选择“建议买奇特的石头”。当然也可以先找贝琪选择“最好再想一想”，之后再找密修特买礼物。无论以哪种情况买下两件礼物组合成手环，完成任务后都能额外增加2AP。

通关特典

读取通关存档后可以消耗继承点以继承各种要素后重新开始游戏，每通关一次可获得5点继承点数。二周目建议继承的要素为连结LV·增幅强化、LV（角色LV）、插槽LV、核心回路LV、道具和各种笔记资讯，如果通关前米拉和耀晶石的数量剩余较多，可以想办法在通关前全部用掉，解锁插槽或换成钱用于购买装备、道具都行。表格中列出可继承要素和所需消耗的继承点。

继承要素名称	消耗继承点
连结LV·增幅强化	0
LV（角色LV）	1
插槽LV	1
核心回路LV	1
米拉·耀晶石	1
道具	1
各种笔记资讯	1
持有“浴袍”	1
持有“泳装·其他服装①”	1
持有“表演服·其他服装②”	1
获得30万米拉·七属性耀晶石×3000	2
羁绊行动点数MAX	4

二周目以后的变化

二周目后，宝箱中的核心回路全部变为“还魂粉”（已获得的情况下），交换屋可以用50个U物质换到“塞姆利亚石的碎片”。可收集到奖杯对应的道具“黑色史书”，全部集齐并在终章前交给汤玛斯教官解析后，后日谭的第一天（3月12日）在军官学院1F教官室和汤玛斯教官对话可拿到《黑色史书》的解读报告，回到宿舍后实用“解读报告”可查看《黑色史书》的全部内容。第二天进入梦幻回廊后返回军官学院屋顶和汤玛斯教官对话触发额外剧情，解锁二周目限定奖杯“真实历史探求者”。

名称	时间	获得方法
黑色史书①	第Ⅱ部 12月15日	诺尔德高原 采石场·内部最深处闪光点
黑色史书②	第Ⅰ部12月1日	在交易小镇凯尔迪克大市集的杂货店“科涅特”购买
黑色史书③	第Ⅰ部 12月9日	翡翠公都巴利亚哈特，公都地下水路2最深处闪光点
黑色史书④	第Ⅱ部 12月23日	完成分支任务“下落不明的飞行船”后和卢雷机场的诺顿对话
黑色史书⑤	第Ⅱ部 12月27日	罗恩格林城·玄关入口左侧

※交付所有《黑色史书》后可获得道具“还魂胶囊”。

隐藏迷宫

终章与温泉乡悠米尔的舒华泽男爵对话后，悠米尔溪谷道1出现隐藏迷宫冰灵窟，内部没有复杂的道路，可直接来到深处挑战隐藏BOSS。



BOSS

魔煌兵伊斯拉·死天使

这个BOSS的等级高达150，各项能力都很高，轮到它行动时大部分时间都是连续行动两次，再加上拥有丰富的招式和防御型技能，打起来还是有一定难度的。开局后很大几率召唤小怪，小怪的攻击附带冻结效果，魔法攻击的威力较高，要第一时间用全屏魔法或战技清掉。“万能守护”会给自身附加一个护盾，可抵挡一次任意攻击；“万能反射”会给自身附加物理反射盾和魔法反射盾，这两招看到后要第一时间用普通攻击破盾，否则很难对BOSS造成有效伤害。技能“深渊剑”伤害在15000左右；“绝对之刃”伤害在20000左右，具有秒人的威力，不过技能攻击都有蓄力的时间，一定要第一时间解除驱动。另外，死天使还会使用失落魔法“星杯爆裂”，会让自身连续行动两次，回复技能可回复十万左右的HP并附带物理攻防大幅提升3回合的效果，这段时间被技能攻击命中基本都会被秒杀。

对付这个BOSS的关键是能保证全程有角色使用全体复活技，艾略特的S战技“救赎圣坛曲”以及空属性魔法“炽天使之环”都有这个效果。由于该BOSS是二周目限定，因此所有的失落魔法都可以拿到两个，其中用于爆发的焦阳珠和救圣珠给攻击手装备，在遇到EP无消耗的AT奖励时使用；可连续行动的煌星珠和回复CP的吼龙珠给回复手装备用来救急。结晶回路方面，一定要给两个物理主攻手装备首次物理攻击必定双倍伤害的“霸道”，法系主攻手装备首次法术攻击必定双倍伤害的“冥皇”。核心回路方面，“天使”、“金牛”、“红莲”、“大蛇”、“丛云”、“灾厄”、“宝盒”等都是不错的选择。开场后第一时间使用S战技爆发，回复手则咏唱魔法“炽天使之环”，这样一来即便之前CP清空了的角色被BOSS的技能秒掉也基本没有损失，复活后又是一条好汉。接下来只要记得第一时间破盾和清理杂兵就会比较安全，中途还可以召唤骑神出来蹭掉BOSS几万HP。之后的战斗中，攻击手的CP超过100就果断利用S-Break消耗掉，全员提前装备防止封技和昏厥的饰品，回复职业远离攻击手避免受到群体伤害，这样就可以比较安全地磨死敌人。为以防万一，核心回路“天使”可以给主要负责回复的角色装上。胜利后到高处调查红色闪光点可获得饰品“冰皇圆环”，效果是每回合自动CP+10，暴击率+50%。

绝对回避

在《轨迹》的世界里，回避有着非常重要的作用，不但能避免受到伤害，而且敌人在回避角色的攻击范围内时还能被必定反击。在本作中，有物理回避率和魔法回避率两种类型，其中只有物理回避率会在角色状态栏里显示。只要将任一回避率的数值堆到100%以上即可必定回避相应的攻击（必中攻击除外，如S战技）。想将物理或魔法的回避率堆到100%就必须借助装备、饰品、核心回路和结晶回路这四种物品来共同达成。其中装备和饰品中用于增加回避率的种类较多，这里不一一列举，优先选择这些进行装备。核心回路推荐幻象、羽翼、隼鹰、丛云，幻象从Lv3开始附加魔法回避能力，Lv5时魔法回避率高达75%，随便配点结晶回路或饰品就能达到满值；羽翼升级到Lv5时可附加15%的物理回避和50%的魔法回避，可通过装备、饰品和结晶回路将物理回避率堆到50%以上，魔法回避率堆到100%，战斗时配合“心眼”可将双回避堆满，非常强力；隼鹰虽然到Lv5时只增加15%的物理回避，不过拥有开场自动附加“心眼”6个回合的能力，实战时还是非常给力的；丛云升到满级时只有10%的物理回避，不过却拥有暴击伤害2.5倍的能力，让反击范围远的菲装备结晶回路“逆鳞”（能力是回避反击必定暴击）后冲到敌群中靠反击杀敌非常好用。结晶回路方面，直接对应物理回避和魔法回避的是“回避”和“魔防”，除此之外，对应物理回避的还有“风神珠”和“闪耀天启R”。最后要说的是，菲和雪伦自带物理回避率+30%的能力，外传的莉夏自带物理回避率+20%的能力，用她们来达成回避率100%的条件会更加轻松。

※“心眼”的能力为物理回避率+50%，命中率+50%，失衡率+10%。



附录

擅长度对应制作料理种类比例表

制作料理的种类	对应料理擅长度				
	很擅长（独门）	很擅长	擅长	普通	棘手
极品料理	10%	80%	50%	20%	0%
普通料理	0%	20%	50%	60%	20%
古怪料理（包括攻击料理）	0%	0%	0%	20%	80%
独门料理	90%	0%	0%	0%	0%

全料理一览

食谱名	获得方法	制作所需食材	对应独门料理角色	料理名	料理功效
热呼呼盐饭团	11月30日与悠米尔凰翼馆的维尔纳主厨对话	粗碎岩盐、千万五谷	黎恩	鲜艳三色饭团	回复HP2000，解除冻结、石化、昏厥状态
				热呼呼盐饭团	回复HP1000，解除冻结状态
				硬硬力量饭团	回复HP1000，3回合STR+25%
				慢烤饭团	回复HP1000，解除无法战斗状态
新鲜果菜汁	12月1日与凯尔迪克礼拜堂的姆尔贝婆婆对话	新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽之壳	艾略特	翠玉综合果汁	回复HP2500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				新鲜果菜汁	回复HP2000，解除黑暗状态
				野菜汁“忍耐”	CP+10，解除中毒状态
				和谐调酒	回复HP1000、EP50，CP+15，3回合ATS+25%
起司蛋包饭	12月1日与双龙桥・等待室的商人摩利洁对话	新鲜鸡蛋、熟成乳酪、魔兽红肉	菲	女王蛋包饭	回复HP2500，解除封技、封魔、能力降低状态
				起司蛋包饭	回复HP2000，解除封技状态
				爆裂蛋包饭	攻击（威力C）：圆S（指定地点），封技（50%）
				快速炒蛋	回复HP2500，3回合SPD+25%
番茄果冻	12月4日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・果冻并使用	星形莓果、苦番茄、魔兽明胶	马奇亚斯	能量果冻	回复HP2500，CP+20，解除昏厥状态
				番茄果冻	回复HP2000，CP+15，解除能力降低状态
				脆硬果冻	回复HP2000，3回合DEF、ADF+25%
				爽口咖啡冻	回复HP2500，解除睡眠、恶梦状态，获得3回合心眼状态
马铃薯可乐饼	12月5日与坚达门食堂的马克斯对话	爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽油脂	亚莉莎	珍宝可乐饼	回复HP3000，5回合STR、DEF+25%
				马铃薯可乐饼	回复HP2500，3回合STR、DEF+25%
				燃烧可乐饼	攻击（威力C）：圆S（指定地点），炎伤（50%）
				爱情奶油可乐饼	回复HP2500，5回合STR、ATS+25%
热奶茶	12月5日与拉克里玛湖畔长老家的洁塔婆婆对话	鲜奶、新鲜香草、蜂蜜糖浆、魔兽粉末	米莉亚姆	上选拿铁	回复HP3000，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				热奶茶	回复HP2500，解除混乱状态
				白色液体	回复HP1500、EP100，解除封魔状态
				浓郁香草奶昔	回复HP1500，解除炎伤状态，3回合回复HP20%
洋葱汤	12月8日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・汤品并使用	爽口洋葱、粗碎岩盐、百药精酒、魔兽之壳	盖乌斯	闪亮汤	回复HP3000，解除所有异常状态
				洋葱汤	回复HP2500，解除石化状态
				毒汤	攻击（威力B）：圆S（指定地点），中毒（50%）
				强身牛尾汤	回复HP3000，5回合STR、DEF+25%
海鲜抓饭	12月9日与雷格拉姆酒馆后门栈桥处的贝姆爷爷对话	新鲜鸡蛋、软绵绵马铃薯、千万五谷、魔兽白肉	劳拉	优雅抓饭	回复HP3500，5回合DEF、SPD+25%
				海鲜抓饭	回复HP3000，3回合DEF、SPD+25%
				威力抓饭	回复HP2500，1回合STR+50%
				正统鲜虾抓饭	回复HP3000，5回合STR、SPD+25%
软绵绵薄煎饼	12月9日与巴利亚哈特高级餐厅“索露榭拉”的可乐敏对话	新鲜鸡蛋、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽油脂	艾玛	毒爵舒芙蕾	回复HP3500，3回合MOV+100%
				软绵绵薄煎饼	回复HP3000，3回合MOV+50%
				铁板薄煎饼	回复HP2500，3回合DEF+50%
				水感南瓜蛋糕	回复HP2000、EP150，5回合ATS、ADF+25%
酥脆煎饼	12月15日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・煎饼并使用	新鲜香草、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽之壳、魔兽粉末	尤西斯	米果“千石”	回复HP3500，5回合DEF、ADF+25%
				酥脆煎饼	回复HP3000，3回合DEF、ADF+25%
				超硬煎饼“钢”	获得1次物理防御效果
				香酥米煎饼	回复HP3000，5回合ATS、SPD+25%
健康鲜奶锅	12月15日与拉克里玛湖畔交易所旁的希妲对话	鲜奶、熟成乳酪、百药精酒、魔兽红肉、魔兽之壳	莎拉	至妙锅“瑞云”	回复HP3000，解除无法战斗状态
				健康鲜奶锅	回复HP2500，解除无法战斗状态
				催眠锅“白羊”	攻击（威力B）：圆S（指定地点），睡眠（50%）
				什锦锅“肴”	回复HP1500、EP100，CP+20，解除无法战斗状态
番茄汉堡	12月15日与加雷利亚演习场的维尔丁妮战车对战对话	苦番茄、粗碎岩盐、千万五谷、魔兽白肉、魔兽粉末	黎恩	凯萨汉堡	回复HP3000，CP+30
				番茄汉堡	回复HP2500，CP+15
				热火汉堡	回复HP500，5回合CP+20
				鱼肉汉堡	回复HP2000，CP+20，3回合STR、DEF、SPD+25%
暖洋洋卡布奇诺	12月18日与凯尔迪克大市集入口附近的商人吉普森对话	鲜奶、蜂蜜糖浆、千万五谷、魔兽明胶、魔兽粉末	盖乌斯	皇家卡布奇诺	回复HP4500，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				暖洋洋卡布奇诺	回复HP3500，解除睡眠、恶梦、混乱状态
				褐色液体	回复HP2000、EP200，解除封魔状态
				设计感卡布奇诺	回复HP4000，7回合STR+25%
起司火锅	12月19日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・起司锅并使用	熟成乳酪、爽口洋葱、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉	米莉亚姆	黄金起司火锅	回复HP4500，解除封技、封魔、能力降低状态
				起司火锅	回复HP3500，解除封技、封魔、能力降低状态
				迷镜起司火锅	获得1次魔法反射效果
				任性巧克力锅	回复HP4000，7回合DEF、ADF+25%
海鲜沙拉	12月19日与双龙桥・最上层的高尔上尉对话	新鲜香草、爽口洋葱、粗碎岩盐、魔兽白肉、魔兽油脂	尤西斯	华丽沙拉	回复HP4500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				海鲜沙拉	回复HP3500，解除中毒、黑暗、炎伤状态
				黏黏沙拉	攻击（威力A）：圆S（指定地点），延迟+20
				薰风沾酱拼盘	回复HP4000，7回合ATS+25%
浓郁奶油通心粉	12月23日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・通心粉并使用	新鲜鸡蛋、鲜奶、熟成乳酪、千万五谷、魔兽红肉、魔兽明胶	菲	黄金面“麒麟”	回复HP5000，解除冻结、石化、昏厥状态
				浓郁奶油通心粉	回复HP4000，解除冻结、石化、昏厥状态
				蛇发女妖通心粉	攻击（威力A）：圆S（指定地点），石化（50%）
				起司咖喱面	回复HP4500，7回合SPD+25%，MOV+100%
甜蜜蓝调	12月22日与卢雷酒吧“F”的葛兰德对话	星形莓果、蜂蜜糖浆、百药精酒、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	莎拉	永恒蓝调	回复HP4500、EP150
				甜蜜蓝调	回复HP4000、EP100
				蓝色液体	回复HP3000、EP300，解除封魔状态
				北方蓝调	回复HP3500、EP200，获得7回合心眼状态
炖番茄汤	12月23日与黑龙关・休息处的法郎对话	软绵绵马铃薯、苦番茄、百药精酒、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶	艾玛	入口即化炖汤	回复HP4000，CP+40，解除所有异常状态
				炖番茄汤	回复HP3000，CP+20，解除能力降低状态
				苦汁“阿鼻”	回复EP300，CP+75或濒死
				思乡祖母炖汤	回复HP3500、EP150，CP+15，解除所有异常状态、能力降低状态
香辣咖喱	12月27日在悠米尔杂货屋购入老子的料理・咖喱并使用	新鲜香草、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽之壳、魔兽油脂	劳拉	特制咖喱	回复HP8000，5回合STR、DEF+50%
				香辣咖喱	回复HP6000，3回合STR、DEF+50%
				认真咖喱	回复HP5000、EP100，5回合ATS、ADF+50%
				真心牛肉烩饭	回复HP7000，5回合回复HP20%、SPD+50%
水果圣代	12月26日与巴利亚哈特工匠街酒馆的吉欧拉摩对话	新鲜鸡蛋、鲜奶、星形莓果、蜂蜜糖浆、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽粉末	艾略特	冰果“乐园”	回复HP4000、EP200，解除无法战斗状态
				水果圣代	回复HP3000、EP200，解除炎伤状态
				暴风雪圣代	魔法攻击（威力S）：圆M（指定地点），冻结（50%）
				圣代华尔兹	回复HP3500，3回合STR、DEF、ATS、ADF、SPD+25%
综合烧烤	12月27日与雷格拉姆亚尔赛德子爵府的乔瑟夫对话	熟成乳酪、爽口洋葱、软绵绵马铃薯、粗碎岩盐、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽油脂	马奇亚斯	惊险刺激烧烤	回复HP10000，CP+10，5回合STR、DEF、SPD+25%
				综合烧烤	回复HP9000，CP+5，3回合STR、DEF、SPD+25%
				方舟烧烤	回复HP9000、EP150，3回合ATS、ADF、SPD+25%
				精力满点烧烤	回复HP9500、EP100，CP+10，5回合STR、ATS、SPD+25%
番茄火锅	12月30日与近郊都市托利斯塔第1学生宿舍前的萝德对话	苦番茄、百药精酒、魔兽红肉、魔兽白肉、魔兽之壳、魔兽明胶、魔兽油脂、魔兽粉末	亚莉莎	绚烂锅“红霞”	回复HP8000，CP+50
				番茄火锅	回复HP7000，CP+35
				地狱锅“焦热”	回复EP600，CP+125或濒死
				浪漫锅“樱花”	回复HP7777，CP+77

※所有料理从上到下均按照极品料理、普通料理、古怪料理/攻击料理、独门料理的顺序排列，所有料理制作所消耗的食材均为1个。

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

全魔物对照表

地点	出现的敌人	是否完成解析
艾辛格特山脉	盔壳蝎	□
	潜行蛙	□
	滚动石球	□
	天空独目鸟	□
	落魄猎兵	□
	暗影舞者	□
	剧毒恶魔	□
	钢铁魔像	□
	魔煌兵原乡种	□
	林顿邦姆	□
悠米尔溪谷道	冰冻菌	□
	小雪精	□
	雪翼猫	□
	冰柱裸海蝶	□
	欺瞒冰霜兽	□
	蔬类可爱猿	□
	白雪拟鼠者	□
	冰柱企鹅	□
	魔煌兵原乡种	□
	魔煌兵原乡种	□
	雪裂蛙	□
	大脚野人	□
露纳利亚自然公园	刀刃角虫	□
	膨大聚合体	□
	紫色烂泥	□
	疾风竹叶猫	□
	强壮巨骨猩	□
	古尔诺加	□
	海德伦	□
凯尔迪克街道	田地破坏者	□
	死亡蜗牛	□
	啃咬狼	□
	刃尾松鼠	□
	巨喙乌鸦	□
	大王蜻蜓	□
	苦番茄人	□
	人面鸟	□
	翼猫	□
	幻灯虫	□
	独立斧鸟	□
	小熊兽	□
	恐怖蜥龙	□
	大田地破坏者	□
	黑猿羊	□
	耶梦加得	□
东托利斯塔街道	水母菇	□
	杀手泡泡果	□
	波姆	□
	坚硬害虫	□
	催眠蛙	□
	凶暴猛禽	□
	巨球蝙蝠	□
	攻击野犬G	□
	闪电多头龙	□
	巨人B	□
	鹰隼B	□
加雷利亚小径	海龟虫	□
	肮脏老鼠	□
	月轮鼹鼠	□
	地底乌鸦	□
	鸡蛇	□
	冲击蜂	□
	马粪波姆	□
	金属甲壳虫	□
	闪光软体兽	□
	深渊巨虫	□
地灵窟	硬币甲壳虫	□
	街灯多足兽	□
	卑劣软黏兽	□
	金块甲壳虫	□
	天界判官·地母	□
	黑暗魅蝶	□
	狂怒方尖碑	□
	溶解海蛞蝓	□
	米诺斯恶魔	□
	天界判官·地母	□
加雷利亚要塞	罪恶掷枪	□
	陷阱师杰诺	□
	破坏兽雷欧尼达斯	□
	龙人·刀	□
	龙人·枪	□
	瓦尔古利夫	□
诺尔德高原·南部	翼蛇	□
	草地跳跃者	□
	小牛兽	□
	闪电鳅	□
	花冠鸟	□
	蛮牛兽	□
诺尔德高原·南部	雷电震波鱼	□
	涅瑞盖德	□
诺尔德高原·村落旧址	猎兵·机枪	□
	猎兵·大剑	□
诺尔德高原·北部	猿羊	□
	幼拟龙	□
	雪白獠牙	□
	高原恶龟	□
	硬壳犀兽	□
	骏鹰	□
	盖伦狮犬	□
	魔煌兵原乡种	□
诺尔德高原·东北部	黄金猫头鹰	□
	青草鼹鼠	□
	无限深渊蛇	□
	石蛙	□
	岩石魔像	□
	安斯尔特	□
	闪电震波鱼	□
风灵窟	沉眠蜻蜓	□
	元素烂泥	□
	微菌水母	□
	日蜂	□
	天界判官·热风	□
	方石像	□
	古人偶	□
	斯塔拉姆达	□
	智天使之门	□
	天界判官·热风	□
监视塔	三位一体攻击者R2	□
	三位一体攻击者HG	□
	贵族联盟士兵	□
	盖伦狮犬	□
	猎兵·机枪	□
	猎兵·大剑	□
	黑兔亚尔缇娜	□
	怪盗布卢布兰	□
	军用艇RF30	□
	龙人·刀	□
	龙人·枪	□
	明镜·刀	□
艾贝尔街道	果冻菇	□
	嫩芽波姆	□
	贪婪收割者	□
	椰子竹叶猫	□
	黄色烂泥	□
	地狱兔	□
	强壮大嘴猩	□
	黄金犀兽	□
	鲨鳄	□
	强壮大嘴猩G	□
罗恩格林城	剧毒恶兽	□
	暗影灵体	□
	奇迹甲胄	□
	奇迹长剑	□
	暗夜野犬	□
	死亡重击者	□
	路西弗古斯	□
雷格拉姆	弗利兹	□
	亚雷斯	□
	卡维利	□
	达特	□
水灵窟	水晶软体兽	□
	结晶兽	□
	长印鳄	□
	极寒神威	□
	天界判官·冰河	□
	吉尔冈斯	□
	风暴食尸鬼团	□
	硬化巨龟	□
	鳄头鱼王	□
	天界判官·冰河	□
南克鲁琴街道	白金虫	□
	伸缩蜗兽	□
	黄金蝴蝶鸟	□
	蝴蝶鸟	□
	命运蝴蝶鸟	□
公都地下水路	淤泥软体兽	□
	巨大淤泥软体兽	□
北克鲁琴街道	颠茄兽	□
	蛋蛇	□
	三头颠茄兽	□
	蜜桃波姆	□
	宝石老鼠	□
	白翼猫	□
	坚忍野猪	□
	疯狂野草	□
	猛蛇	□
北克鲁琴街道	衣冠饿兽	□
	瓦斯玫瑰	□
	贝亚顿	□
奥洛克斯峡谷道	尤西斯	□
	神速杜巴莉	□
	劫炎马克邦	□
	装甲车NP-Ⅰ	□
	勇士	□
	幼生双角兽	□
	巨大螳螂	□
	小恶龟	□
	攻击野犬	□
	电熊	□
	双角兽	□
	人面鸟	□
	赤硬化巨龟	□
悠米尔	卢法斯	□
	骑神奥尔迪涅	□
	雪猿羊	□
	猿羊老大	□
帕坦古艾	三位一体攻击者R2	□
	三位一体攻击者HG	□
	帝王猎犬	□
	领邦军士兵	□
	方阵兵J9	□
	神速杜巴莉	□
	怪盗布卢布兰	□
	克洛	□
卡雷贾斯	战术壳TYPE-F	□
	战术壳TYPE-FⅡ	□
	战术壳TYPE-A	□
	战术壳TYPE-AⅡ	□
	战术壳TYPE-S	□
	战术壳TYPE-SⅡ	□
采石场	赛斯菲	□
	吸血草	□
	迪格雷姆	□
	基诺夏·赛绘克	□
双龙桥	龙人·棍	□
	勇士	□
	明镜·长枪	□
	帝王猎犬	□
	领邦军士兵	□
	哨兵XX	□
	警示搜索者Ⅰ	□
	领邦军军官	□
	皇帝猎犬B	□
	皇帝猎犬R	□
	明镜·剑	□
史匹那小径	贪婪狼	□
	寂静瓢虫	□
	热辣苦番茄人	□
	巨雷鸟	□
诺帝亚街道	赤鬼蜻蜓	□
	岩蛇	□
	湛蓝福音	□
	疯狂企鹅	□
	赤面松鼠	□
	鳄头鱼	□
	命运纺织者	□
	多头蛇	□
	巨人	□
	亚格纳加恩	□
扎克森山道	炸弹蜘蛛	□
	幼小裸海蝶	□
	跳舞猫头鹰	□
	死亡镰刀手	□
	大鹏鸟	□
	型态兵器	□
扎克森铁矿山	利刃狮犬	□
	猎兵·机枪	□
	猎兵·大剑	□
RF总公司大楼	哨兵XX	□
	警示搜索者Ⅰ	□
	方阵兵J9	□
	玉帘	□
	时雨	□
	莱杰尼克夫零式	□
火灵窟	岩浆软体兽	□
	幽灵骚魂	□
	火焰之尊	□
	史尔特尔	□
	天界判官·火炎	□
精灵洞窟·深处	魔煌兵恐狼	□
	魔煌兵沉重索命者	□
	魔煌兵伊斯拉·力天使	□
	古利亚诺斯·奥拉	□
奥洛克斯堡垒	鹰隼	□
奥洛克斯堡垒	利刃狮犬	□
	北方猎兵·机枪	□
	北方猎兵·大剑	□
	哨兵XX	□
	警示搜索者Ⅱ	□
	方阵兵J9	□
	领邦军士兵	□
	警备猎犬G	□
	B·玉帘	□
	领邦军军官	□
	铁马	□
	神速杜巴莉	□
托尔兹军官学院	派崔克	□
	瑟雷斯坦	□
	文森	□
	莎莉法	□
	菲莉丝	□
	兰伯特	□
	弗列妲	□
	艾德儿	□
卡雷尔离宫	警备猎犬G	□
	近卫兵	□
	铁马	□
	近卫兵军官	□
	G·玉帘	□
	黑兔亚尔缇娜	□
煌魔城·第一层	黑檀木士兵像	□
	血腥魔剑	□
	迪萨德审判	□
	涅比利姆	□
	炽天使之门	□
	天界判官	□
	无头守卫	□
	魔煌兵初生种	□
	均衡之冠	□
	神速杜巴莉	□
	怪盗布卢布兰	□
煌魔城·第二层	黑寡妇	□
	炼狱兔	□
	暴君	□
	熔岩蛇	□
	绯红鳄蜥	□
	绯红·赛纳克	□
	亚巴顿	□
	熔岩门犬	□
	罪恶掷枪	□
	陷阱师杰诺	□
	破坏兽雷欧尼达斯	□
煌魔城·第三层	黑色烂泥	□
	恶魔幻镜	□
	恶魔骑士	□
	深渊恶魔	□
	亚德弗瑟	□
	诺斯菲尔杜	□
	造物者恶魔	□
	艾尔维利亚R	□
	劫炎马克邦	□
煌魔城·绯红王座	冥界之柱	□
	支配者·魔天使	□
	NT-1	□
	克洛	□
	魔女克洛提德	□
	骑神奥尔迪涅	□
	绯红谜团	□
	绯红的终焉	□
	绯红的终焉	□
	绯红的终焉	□
EX：地下空间E	玻璃软体兽	□
	针刺·小鼠	□
	金属蝙蝠	□
	青绿蛟	□
	曙光血鱼	□
	故障机体RR	□
	钉刺拉坤	□
	巨型软体兽	□
	首领蛟	□
	水晶蛇发女	□
	黑衣少女	□
	黑发年轻人	□
EX：梦幻回廊·地	金黄聚合体	□
	邪恶方舟	□
	黑寡妇	□
	狂怒方尖碑	□
	吸血草	□
	食尸鬼团	□
	斯塔拉姆达	□
	米诺斯恶魔	□
	黄金犀兽	□
	漆黑门犬	□
EX：梦幻回廊·地	黄金菌	□
	绯红·塞纳克	□
	无头守卫	□
	钢铁魔像	□
	瓦尔古利夫	□
EX：梦幻回廊·水	冰晶软体兽	□
	幼小裸海蝶	□
	欺瞒冰霜兽	□
	长印鳄	□
	极寒神威	□
	硬化巨龟	□
	瓦斯玫瑰	□
	雪裂蛙	□
	亚德弗瑟	□
	鲨鳄	□
	鳄头鱼王	□
	安斯尔特	□
	诺斯菲尔杜	□
	大脚野人	□
	林顿邦姆	□
EX：梦幻回廊·火	岩浆软体兽	□
	普林普利奇	□
	幼拟龙	□
	幽灵骚魂	□
	暴君	□
	命运纺织者	□
	骏鹰	□
	史尔特尔	□
	熔岩蛇	□
	绯红鳄蜥	□
	赤硬化巨龟	□
	杜尔格涅萨	□
	路西弗古斯	□
	熔岩门犬	□
	亚格纳加恩	□
EX：梦幻回廊·风	玻璃软体兽	□
	元素烂泥	□
	月蜂	□
	古人偶	□
	巨雷鸟	□
	剧毒恶魔	□
	恶魔雕塑	□
	大鹏鸟	□
	智天使之门	□
	闪电多头龙	□
	水晶蛇发女	□
	雷电震波鱼	□
	艾尔维利亚	□
	造物者恶魔	□
	海德伦	□
EX：梦幻回廊·深处	神圣碎片	□
	罗亚·路西法利亚	□
EX：考验箱	父熊兽	□
	女王蜂	□
	巨型软黏兽	□
	暴王龙	□
	巨牛兽	□
	元素烂泥G	□
	国王结晶兽	□
	庞然巨鼠	□
	α迪格雷姆	□
	坚忍神猪	□
	巨马粪波姆	□
	地狱苦番茄人	□
	大师裸海蝶	□
	肥胖企鹅	□
	滚动巨岩	□
	动力海蛞蝓	□
	米诺斯之王	□
	巨大食尸鬼团	□
	巨鳄头鱼	□
	烈焰之尊	□
	巨型骚魂	□
	沉重方石像	□
	古人偶Ω	□
	老者螳螂	□
	国王饿兽	□
EXTRA	派崔克	□
	瑟雷斯坦	□
	文森	□
	莎莉法	□
	菲莉丝	□
	碧翠丝教官	□
	梵戴克学院长	□
	魔煌兵伊斯拉·死天使	□
	冰元素	□
	闪耀波姆	□

核心回路资料表

属性	名称	获得方法	增加能力值								对应魔法	附加能力		
			Lv	HP	EP	STR	DEF	ATS	ADF	SPD				
地	钢铁	马奇亚斯初期装备	1	1500	90	80	120	60	100	6	岩石之刺、结晶防护	剩余HP越多，承受损伤越少 最多减少10%	战斗开始时发动“HP逐渐回复” -	危机时发动“物理防御” -
			2	1650	105	90	140	70	110	7	大地之枪	最多减少20%	-	-
			3	1800	120	100	160	80	120	8	大地崩裂	最多减少30%	3回合间每回合回复HP15%	-
			4	2100	135	110	180	90	140	9	大地之愈、结晶防护·复	最多减少40%	4回合间每回合回复HP15%	-
			5	2400	150	120	200	100	160	10	世界之树	最多减少50%	5回合间每回合回复HP20%	HP20%以下发动（每次战斗限1次）
	巨石	第Ⅰ部在工房购入	1	1500	150	40	100	40	100	4	大地之枪	经验值提升 经验值获得量1.1倍	在原野上不容易被敌人发现 -	在原野上回复HP、EP、CP -
			2	1650	165	50	110	50	110	5	大地之愈	经验值获得量1.2倍	-	-
			3	1800	180	60	120	60	120	6	大地崩裂	经验值获得量1.3倍	效果·小	-
			4	2100	210	70	140	70	140	7	振奋之激	经验值获得量1.4倍	效果·中	-
			5	2400	240	80	160	80	160	8	坚韧守护	经验值获得量1.5倍	效果·大	每秒回复HP、EP1%，CP+2%
	神盾	米莉亚姆初期装备	1	900	90	80	100	100	120	6	岩石之刺、大地之愈	战斗开始时发动特殊效果 物理防御（每场战斗限1次）	危机时发动特殊效果 -	减少地属性魔法发动后的僵直时间 -
			2	1050	105	90	110	110	140	7	大地之枪	物理防御、魔法反弹（每场战斗限1次）	-	-
			3	1200	120	100	120	120	160	8	大地崩裂	物理反弹、魔法反弹（每场战斗限1次）	物理反弹，HP20%以下发动（每场战斗限1次）	-
			4	1350	135	110	140	140	180	9	世界之树、坚韧守护	物理反弹、魔法反弹（每场战斗限1次）	物理反弹、魔法反弹HP20%以下发动（每场战斗限1次）	-
			5	1500	150	120	160	160	200	10	远古巨岩	物理反弹、魔法反弹（每场战斗限1次）	物理反弹、魔法反弹HP20%以下发动（每场战斗限2次）	僵直时间1/2
	金牛	南克鲁琴街道的宝箱	1	1200	30	100	80	20	80	2	-	普通攻击、战技损伤提升 赋予损伤+50%，硬直时间1.5倍	普通攻击、战技追加“即死” -	普通攻击、战技形成“暴击” -
			2	1350	45	110	90	30	90	3	-	赋予损伤+75%，硬直时间1.5倍	-	-
			3	1500	60	120	100	40	100	4	-	赋予损伤+100%，硬直时间1.5倍	发动几率10%	-
			4	1650	75	140	110	50	110	5	-	赋予损伤+125%，硬直时间1.5倍	发动几率20%	-
			5	1800	90	160	120	60	120	6	-	赋予损伤+150%，硬直时间1.5倍	发动几率30%	发动几率10%
水	圣典	艾略特初期装备	1	600	150	40	60	100	80	6	回复术、高压水块	提升HP回复魔法的效果 回复量提升为1.25倍	战斗开始时候发动“HP逐渐回复” -	魔法有效范围提升 -
			2	750	165	50	70	110	90	7	中回复术、生命之息	回复量提升为1.5倍	-	-
			3	900	180	60	80	120	100	8	大治愈术	回复量提升为1.75倍	3回合间每回合回复HP15%	-
			4	1050	210	70	90	140	110	9	圣灵术	回复量提升为2倍	4回合间每回合回复HP15%	-
			5	1200	240	80	100	160	120	10	圣灵之息	回复量提升为3倍	5回合间每回合回复HP20%	范围+2
	权杖	露纳利亚自然公园2的宝箱	1	900	90	80	60	100	60	6	治愈术、高压水块	普通攻击、战技可获得耀晶石 发动几率30%	攻击魔法可获得耀晶石 -	经验值提升 -
			2	1050	105	90	70	110	70	7	寒霜冰刀	发动几率40%	-	-
			3	1200	120	100	80	120	80	8	水流轰击	发动几率50%	发动几率30%	-
			4	1350	135	110	90	140	90	9	大回复术	发动几率60%	发动几率40%	-
			5	1500	150	120	100	160	100	10	水晶洪流	发动几率90%	发动几率50%	经验值获得量提升为1.3倍
	白羊	诺帝亚街道2的宝箱	1	1200	120	20	60	100	60	6	高压水块	透过攻击魔法回复HP 回复量相当于赋予损伤的5%	透过攻击魔法回复EP -	减少水属性魔法发动后的僵直时间 -
			2	1350	135	30	70	110	70	7	寒霜冰刀	回复量相当于赋予损伤的7.5%	-	-
			3	1500	150	40	80	120	80	8	水流轰击	回复量相当于赋予损伤的10%	回复量相当于赋予损伤的1%	-
			4	1650	165	50	90	140	90	9	水晶洪流	回复量相当于赋予损伤的15%	回复量相当于赋予损伤的1.5%	-
			5	1800	180	60	100	160	100	10	螺旋巨涡	回复量相当于赋予损伤的20%	回复量相当于赋予损伤的2%	僵直时间1/2
	大蛇	集齐钓鱼笔记后与卡雷贾斯2F食堂的肯尼斯对话	1	1200	120	100	80	100	80	2	-	随机提升物理损伤 损伤值最高+50%	随机提升魔法损伤 -	普通攻击、战技追加“中毒” -
			2	1350	135	110	90	110	90	3	-	损伤值最高+75%	-	-
			3	1500	150	120	100	120	100	4	-	损伤值最高+100%	损伤值最高+50%	-
			4	1650	165	140	110	140	110	5	-	损伤值最高+125%	损伤值最高+75%	-
			5	1800	180	160	120	160	120	6	-	损伤值最高+150%	损伤值最高+100%	发动几率50%
火	力量	黎恩初期装备	1	900	60	100	60	40	40	6	火焰箭	击杀敌人时CP上升 每击杀1名CP+3	CP自动上升 -	危机时CP上升 -
			2	1050	75	110	70	50	50	7	振奋之激	每击杀1名CP+6	-	-
			3	1200	90	120	80	60	60	8	战意再起	每击杀1名CP+9	每回合CP+1	-
			4	1350	105	140	90	70	70	9	-	每击杀1名CP+12	每回合CP+2	-
			5	1500	120	160	100	80	80	10	-	每击杀1名CP+15	每回合CP+3	CP+200（每场战斗限1次）
	勇气	劳拉初期装备	1	600	30	120	40	40	40	2	火焰箭	战斗开始时发动“STR提升” 1回合间STR+25%	危机时发动“STR提升” -	普通攻击·战技形成“暴击” -
			2	750	45	140	50	50	50	3	强音之力	2回合间STR+25%	-	-
			3	900	60	160	60	60	60	4	强音之力·复	3回合间STR+25%	3回合间STR+25%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	-
			4	1050	75	180	70	70	70	5	-	4回合间STR+25%	4回合间STR+25%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	-
			5	1200	90	200	80	80	80	6	-	5回合间STR+50%	5回合间STR+50%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	发动几率10%
	罪恶	风灵窟的宝箱	1	600	150	40	60	100	60	6	火焰箭、灼热之波	攻击魔法形成“暴击” 发动几率10%	攻击魔法追加“恶梦” -	减少火属性魔法发动后的僵直时间 -
			2	750	165	50	70	110	70	7	火焰之舌	发动几率30%	-	-
			3	900	180	60	80	120	80	8	火山弹雨	发动几率50%	发动几率10%	-
			4	1050	210	70	90	140	90	9	燃点爆裂、厄运之蝶	发动几率70%	发动几率20%	-
			5	1400	240	80	100	160	100	10	千阳新星	发动几率90%	发动几率30%	僵直时间1/2
	红莲	集齐三个凰翼章后和艾尔芬皇女对话	1	1500	60	100	80	40	80	4	-	剩余HP越多，赋予越多物理损伤 损伤值最高+20%	击杀敌人时回复HP -	普通攻击、战技追加“炎伤” -
			2	1650	75	110	90	50	90	5	-	损伤值最高+40%	-	-
			3	1800	90	120	100	60	100	6	-	损伤值最高+60%	每击杀1名HP+500	-
			4	2100	105	140	110	70	110	7	-	损伤值最高+80%	每击杀1名HP+750	-
			5	2400	120	160	120	80	120	8	-	损伤值最高+100%	每击杀1名HP+1000	发动几率30%
风	羽翼	托瓦尔初期装备	1	1200	120	80	100	100	100	8	风之轮、治愈术	所有“异常状态、能力降低”无效 发动几率50%	提升回避率 -	回避魔法攻击 -
			2	1350	135	90	110	110	110	9	生命之息	发动几率60%	-	-
			3	1500	150	100	120	120	120	10	大治愈术	发动几率70%	回避率+5%	-
			4	1650	165	110	140	140	140	11	圣灵之息	发动几率80%	回避率+10%	-
			5	1800	180	120	160	160	160	12	末日龙卷	发动几率100%	回避率+15%	发动几率50%
	隼鹰	盖乌斯初期装备	1	1200	30	100	40	20	40	10	风之轮	战斗开始时发动“心眼” 效果持续2回合	提升回避率 -	普通攻击、战技形成“暴击” -
			2	1350	45	110	50	30	50	11	闪耀天启	效果持续3回合	-	-
			3	1500	60	120	60	40	60	12	大治愈术	效果持续4回合	回避率+5%	-

属性	名称	获得方法	增加能力值								对应魔法	附加能力		
			Lv	HP	EP	STR	DEF	ATS	ADF	SPD				
风	隼鹰	盖乌斯初期装备	4	1650	75	140	70	50	70	14	–	效果持续5回合	回避率+10%	–
			5	1800	90	160	80	60	80	16	–	效果持续6回合	回避率+15%	发动几率10%
	北风	尤西斯初期装备										战斗开始时发动“ATS提升”	攻击魔法形成“暴击”	减少风属性魔法发动后的僵直时间
			1	300	120	100	40	100	40	6	风之轮	1回合间ATS+25%	–	–
			2	450	135	110	50	110	50	7	电流之矢、生命之息	2回合间ATS+25%	–	–
			3	600	150	120	60	120	60	8	风之领域	3回合间ATS+25%	发动几率10%	–
			4	750	165	140	70	140	70	9	审判雷光、圣灵之息	4回合间ATS+25%	发动几率20%	–
			5	900	180	160	80	160	80	10	末日龙卷	5回合间ATS+50%	发动几率30%	僵直时间1/2
	雷神	莎拉初期装备										透过普通攻击、战技回复HP	透过普通攻击、战技回复EP	提升回避率
			1	1500	150	100	20	100	20	10	电流之矢	回复量相当于赋予损伤的5%	–	–
			2	1650	165	110	30	110	30	11	–	回复量相当于赋予损伤的7.5%	–	–
			3	1800	180	120	40	120	40	12	审判雷光	回复量相当于赋予损伤的10%	回复量相当于赋予损伤的1%	–
			4	2100	210	140	50	140	50	14	–	回复量相当于赋予损伤的15%	回复量相当于赋予损伤的1.5%	–
			5	2400	240	160	60	160	60	16	末日龙卷	回复量相当于赋予损伤的20%	回复量相当于赋予损伤的2%	回避率+10%
时	渡鸦	菲初期装备										战斗开始时发动“SPD提升”	普通攻击、战技追加“延迟”	普通攻击、战技形成“暴击”
			1	600	60	100	20	20	20	12	时间驱动	2回合间SPD+25%	–	–
			2	750	75	110	30	30	30	14	时间减速	3回合间SPD+25%	–	–
			3	900	90	120	40	40	40	16	恶魔之镰	4回合间SPD+25%	延迟+3	–
			4	1050	105	140	50	50	50	18	–	5回合间SPD+25%	延迟+4	–
			5	1200	120	160	60	60	60	20	时间爆发	6回合间SPD+50%	延迟+5	发动几率10%
	丛云	第Ⅱ部在工房购入										普通攻击、战技形成“暴击”	提升“暴击”损伤	提升回避率
			1	900	90	100	60	60	60	10	–	发动几率5%	–	–
			2	1050	105	110	70	70	70	11	–	发动几率10%	–	–
			3	1200	120	120	80	80	80	12	–	发动几率15%	损伤量提升为1.75倍（一般为1.5倍）	–
			4	1350	135	140	90	90	90	14	–	发动几率20%	损伤量提升为2倍（一般为1.5倍）	–
			5	1500	150	160	100	100	100	16	–	发动几率25%	损伤量提升为2.5倍（一般为1.5倍）	回避率+10%
	灵猫	RF总公司大楼·20F的宝箱										战斗开始时回复EP	吸收魔法攻击	减少时属性魔法发动后的僵直时间
			1	1200	120	80	80	100	80	8	心灵之震	回复量5%	–	–
			2	1350	135	90	90	110	90	9	时间减速	回复量10%	–	–
			3	1500	150	100	100	120	100	10	恶魔之镰	回复量15%	发动几率30%	–
			4	1650	165	110	110	140	110	11	厄运之蝶	回复量20%	发动几率60%	–
			5	1800	180	120	120	160	120	12	暗影伪典	回复量25%	发动几率90%	僵直时间1/2
	虹吸	在卡雷贾斯完成全部的射击训练										普通攻击、战技追加“能力降低”	攻击魔法追加“能力降低”	延长能力降低的效果持续时间
			1	1200	120	100	60	100	60	10	心灵之震	发动几率20%（随机决定效果）	–	–
			2	1350	135	110	70	110	70	11	恶魔之镰	发动几率30%（随机决定效果）	–	–
			3	1500	150	120	80	120	80	12	厄运之蝶	发动几率50%（随机决定效果）	发动几率50%（随机决定效果）	–
			4	1650	165	140	90	140	90	14	魅影之惧	发动几率70%（随机决定效果）	发动几率70%（随机决定效果）	–
			5	1800	180	160	100	160	100	16	暗影伪典	发动几率90%（随机决定效果）	发动几率90%（随机决定效果）	持续回合数+2
	灾厄	收集到284个以上的完整战斗情报后和卡雷贾斯2F终端室的史提芬对话										敌人剩余HP越多，赋予越多魔法损伤	敌人剩余HP越多，赋予越多物理损伤	普通攻击、战技追加“混乱”
			1	1200	150	80	80	100	80	8	心灵之震、风之轮	损伤值最高+30%	–	–
			2	1350	165	90	90	110	90	9	恶魔之镰	损伤值最高+60%	–	–
			3	1500	180	100	100	120	100	10	风之领域	损伤值最高+90%	损伤值最高+90%	–
			4	1650	210	110	110	140	110	11	厄运之蝶	损伤值最高+120%	损伤值最高+120%	–
			5	1800	240	120	120	160	120	12	暗影伪典、末日龙卷	损伤值最高+150%	损伤值最高+150%	发动几率100%
空	天使	亚莉莎初期装备										在陷入无法战斗前发动“起死回生”	危机时发动“HP逐渐回复”	减少空属性魔法发动后的僵直时间
			1	600	120	60	60	100	100	8	复活术、黄金球	HP回复10%，CP+10，每场战斗限1次	–	–
			2	750	135	70	70	110	110	9	魔导祝福	HP回复25%，CP+25，每场战斗限1次	–	–
			3	900	150	80	80	120	120	10	闪耀天启	HP回复50%，CP+50，每场战斗限1次	3回合间每回合回复HP15%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	–
			4	1050	165	90	90	140	140	11	破邪之印	HP回复100%，CP+100，每场战斗限1次	4回合间每回合回复HP15%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	–
			5	1200	180	100	100	160	160	12	炽天使之环、天鹰之耀	HP、EP回复100%，CP+200，每场战斗限2次	5回合间每回合回复HP20%，HP20%以下时发动（每场战斗限1次）	僵直时间1/2
	永恒	克蕾雅初期装备										回复道具的效果提升	道具射程提升	回复道具效果范围化
			1	900	120	80	90	80	100	6	黄金球	HP、EP回复量提升为1.2倍（仅限战斗中）	–	–
			2	1050	135	90	110	90	110	7	生命之息	HP、EP回复量提升为1.4倍（仅限战斗中）	–	–
			3	1200	150	100	120	100	120	8	暗物质	HP、EP回复量提升为1.6倍（仅限战斗中）	RNG+2	–
			4	1350	165	110	140	110	140	9	破邪之印	HP、EP回复量提升为1.8倍（仅限战斗中）	RNG+4	–
			5	1500	180	120	160	120	160	10	圣灵术、圣灵之息	HP、EP回复量提升为2倍（仅限战斗中）	RNG+8	范围·圆M
	纹章	军官学院的所有成员都在船上的情况下，与卡雷贾斯5F的托娃对话										随HP减少而减伤	有一定几率必定形成“奇袭攻击”	掉落道具数增加
			1	1500	150	100	80	100	80	10	黄金球	最多可减轻50%	–	–
			2	1650	165	110	90	110	90	11	魔导祝福	最多可减轻60%	–	–
			3	1800	180	120	100	120	100	12	暗物质	最多可减轻70%	发动几率30%，仅限装备者为领队时发动	–
			4	2100	210	140	110	140	110	14	闪耀天启	最多可减轻80%	发动几率60%，仅限装备者为领队时发动	–
			5	2400	240	160	120	160	120	16	天鹰之耀	最多可减轻99%	发动几率90%，仅限装备者为领队时发动	获得道具数提升为2倍，仅限装备者打倒敌人时有效
	骑兵	在卡雷贾斯完成全部的剑术训练										随HP减少提升物理损伤	吸引敌人注意	在陷入无法战斗前发动“起死回生”
			1	1800	120	100	100	80	60	6	结晶防护·复	损伤值最高+50%	–	–
			2	2100	135	110	110	90	70	7	强音之力·复	损伤值最高+75%	–	–
			3	2400	150	120	120	100	80	8	闪耀天启、战意再起	损伤值最高+100%	战斗中生效，几率30%	–
			4	2700	165	140	140	110	90	9	新月之镜	损伤值最高+125%	战斗中生效，几率60%	–
			5	3000	180	160	160	120	100	10	坚韧守护	损伤值最高+150%	战斗中生效，几率90%	HP回复10%，CP+10，每场战斗限1次
	创世	料理笔记全收集的情况下与卡雷贾斯2F游戏室的菲莉丝对话										普通攻击、战技形成“暴击”	攻击魔法形成“暴击”	普通攻击、战技追加“昏厥”
			1	1500	120	100	80	80	80	8	中回复术、黄金球	剩余HP越少，发动几率越高，20～50%	–	–
			2	1650	135	110	90	90	90	9	暗物质	剩余HP越少，发动几率越高，20～60%	–	–
			3	1800	150	120	100	100	100	10	水流轰击	剩余HP越少，发动几率越高，20～70%	剩余HP越少，发动几率越高，20～70%	–
			4	2100	165	140	110	110	110	11	破邪之印	剩余HP越少，发动几率越高，20～80%	剩余HP越少，发动几率越高，20～80%	–
			5	2400	180	160	120	120	120	12	炽天使之环、天鹰之耀	剩余HP越少，发动几率越高，20～100%	剩余HP越少，发动几率越高，20～100%	发动几率100%
幻	幻象	艾玛初期装备										EP自动回复	回避魔法攻击	减少幻属性魔法发动后的僵直时间
			1	600	150	20	40	120	60	4	皎月之光、情报解析	每回合EP+3	–	–
			2	750	165	30	50	140	70	5	灼热之波	每回合EP+5	–	–
			3	900	180	40	60	160	80	6	银夜之棘	每回合EP+7	发动几率25%（可反击）	–
			4	1050	210	50	70	180	90	7	新月之镜、魅影之惧	每回合EP+9	发动几率50%（可反击）	–
			5	1200	240	60	80	200	100	8	凝光幻剑	每回合EP+12	发动几率75%（可反击）	僵直时间1/2

属性	名称	获得方法	增加能力值 Lv	HP	EP	STR	DEF	ATS	ADF	SPD	对应魔法	附加能力		
幻	小丑	雪伦初期装备	1	300	30	100	60	80	60	6	魔导祝福	普通攻击、战技追加“异常状态”	普通攻击、战技追加“恶梦”	命中率提升
												发动几率10%（随机决定效果）	–	–
			2	450	45	110	70	90	70	7	皎月之光	发动几率20%（随机决定效果）	–	–
			3	600	60	120	80	100	80	8	银夜之棘	发动几率30%（随机决定效果）	发动几率30%	–
			4	750	75	140	90	110	90	9	厄运之蝶	发动几率40%（随机决定效果）	发动几率40%	–
			5	900	90	160	100	120	100	10	魅影之惧	发动几率50%（随机决定效果）	发动几率50%	命中率+75%
	宝盒	采石场·内部的宝箱	1	900	150	20	60	100	60	6	灼热之波、电流之矢	攻击魔法损伤提升	攻击魔法追加“异常状态”	魔法有效范围提升
												赋予损伤+20%，消耗1.5倍EP	–	–
			2	1050	165	30	70	110	70	7	银夜之棘	赋予损伤+30%，消耗1.5倍EP	–	–
			3	1200	180	40	80	120	80	8	大地崩裂、水流轰击	赋予损伤+50%，消耗1.5倍EP	发动几率10%（随机决定效果）	–
			4	1350	210	50	90	140	90	9	魅影之惧	赋予损伤+70%，消耗1.5倍EP	发动几率20%（随机决定效果）	–
			5	1500	240	60	100	160	100	10	凝光幻剑	赋予损伤+100%，消耗1.5倍EP	发动几率30%（随机决定效果）	范围+2
	智者	在卡雷贾斯完成全部的魔法训练	1	1200	180	80	60	100	100	6	皎月之光、情报解析	随HP减少提升魔法损伤	魔法有效范围提升	攻击魔法形成“暴击”
												损伤值最高+50%	–	–
			2	1350	210	90	70	110	110	7	银夜之棘	损伤值最高+75%	–	–
			3	1500	240	100	80	120	120	8	魅影之惧	损伤值最高+100%	范围+1	–
			4	1650	270	110	90	140	140	9	厄运之蝶、破邪之印	损伤值最高+125%	范围+2	–
			5	1800	300	120	100	160	160	10	千阳新星、凝光幻剑	损伤值最高+150%	范围+4	发动几率20%
	反逆	学生阶级甲壹级的奖励	1	300	30	100	20	100	20	10	皎月之光	战斗开始时发动“匿踪”	战斗开始时“STR、ATS、SPD提升”	普通攻击、战技追加“延迟”
												效果持续1回合	–	–
			2	450	45	110	30	110	30	11	神圣之力、银夜之棘	效果持续1回合	–	–
			3	600	60	120	40	120	40	12	魅影之惧	效果持续1回合	1回合间STR、ATS、SPD+25%	–
			4	750	75	140	50	140	50	14	新月之镜	效果持续1回合	2回合间STR、ATS、SPD+25%	–
			5	900	90	160	60	160	60	16	时间爆发	效果持续2回合	3回合间STR、ATS、SPD+50%	延迟+3

奖杯攻略

奖杯总数	51	铜杯	38	银杯	10	金杯	2	白金	1

白金难度	5/10
白金所需时间	100小时以上
在线奖杯	无
最少通过关次数	2
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

白金路线

本作的白金时间跟前作相比差别不大，虽然没有了强制游戏100小时的奖杯，不过有二周目限定奖杯，加上本身流程较长，如果是完完整整看完剧情的情况下，花费的时间也是得超过三位数的。虽然花时间，不过白金难度并不算高，Nightmare难度在二周目继承了等级、装备等要素的情况下基本也是全程碾压，隐藏BOSS只需稍作研究也能轻松解决。

THE LEGEND OF HEROES（白金）

取得条件：获得其余所有奖杯

甲零级学生（金杯）

取得条件：学生阶级晋升至甲零级

奖杯说明：完成游戏终章为止的所有支线任务、秘密任务和几场BOSS战的额外AP（即每个阶段都获得S评价）就能将学生阶级晋升至甲零级，如果终章结束时没有达到也不用慌张，后日谭还有不少任务，完成后依旧可以获得AP。

凰翼红莲大勋章（银杯）

取得条件：获得尤根特皇帝颁赠的“凰翼红莲大勋章”

委托大师（银杯）

取得条件：完成所有委托（共39件）

奖杯说明：这里的委托任务包含了后日谭的内容，所有任务参见攻略部分。

战斗大师（银杯）

取得条件：收集战斗笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）

奖杯说明：需要在战斗中解析除外传和后日谭外，所有敌人的情报（共计331个），其中容易被忽略的是部分BOSS召唤出来的敌人。可装备结晶回路“龙眼”打倒敌人，也可以使用魔法“情报解析”或道具“战斗探测器”进行解析。

炎之料理人（银杯）

取得条件：获得所有食谱（共22件）

奖杯说明：只需要获得全部食谱即可完成，并不需要制作出所有种类的料理。

爆钓王（银杯）

取得条件：钓起过所有的鱼类（共24种）

奖杯说明：所有钓点在流程攻略中都有所提及，将每个钓点的鱼都钓过一遍后很容易集齐前23种鱼，在钓到23种鱼的情况下和悠米尔溪谷道1入口处的安娜贝尔对话，之后就能在此处的钓点钓到最后的巨无霸暴君了。

人物大师（银杯）

取得条件：收集人物笔记本中的所有资讯

爱书成痴（银杯）

取得条件：收集书籍笔记本中的所有资讯（EXTRA除外）

宝藏猎人（银杯）

取得条件：开启所有宝箱（序章～终章）

奖杯说明：这里只需要开启终章前不包含考验箱在内的所有宝箱即可，给参战队员装备结晶回路“探知”后就能在地图上看到宝箱的位置，一般来说不会出现遗漏的情况。

核心回路收藏家（银杯）

取得条件：收集所有核心回路（共31种）

地狱之荣冠（银杯）

取得条件：以Nightmare难度完成游戏

奖杯说明：建议二周目继承了等级、装备等要素后再来挑战Nightmare难度，拿这个奖杯的同时还能顺便拿到铜杯“刚毅之荣冠”。

刚毅之荣冠（铜杯）

取得条件：以Hard难度以上完成游戏

百万富翁（铜杯）

取得条件：持有金钱达到100万米拉以上

至境之珠（铜杯）

取得条件：任意一个核心回路的等级提升至Lv5

至高之剑（铜杯）

取得条件：制作出最强武器

力战之勇士（铜杯）

取得条件：战斗胜利次数达到100次

历战之胜者
铜杯

取得条件：战斗胜利次数达到600次

雷光一闪
铜杯

取得条件：发动先制/优势/奇袭攻击的次数总计达到300次

超绝秘技
铜杯

取得条件：发动100次S-Break

百花迎击
铜杯

取得条件：阻止敌人驱动中的技巧、魔法达到100次

奖杯说明：这里必须用解除驱动技攻击驱动中的敌人才算，直接将驱动中的敌人打倒不算做解除驱动。

绚烂攻守
铜杯

取得条件：战术奖励达到×3.0以上

奖杯说明：比较好的办法是找机会连战，无伤+环场击杀+先制攻击+连锁战斗+增幅强化+失落魔法+过量击杀多次叠加后，很容易达成3.0以上的奖励系数。

八头击灭
铜杯

取得条件：同时打倒8个敌人

连结大师
铜杯

取得条件：任意两名角色间的连结等级达到7

追击大师
铜杯

取得条件：追击成功500次以上

连续猛攻大师
铜杯

取得条件：发动连续猛攻100次以上

爆裂猛攻大师
铜杯

取得条件：发动爆裂猛攻50次以上

增幅强化大师
铜杯

取得条件：发动增幅强化100次以上

冰魔狩猎者
铜杯

取得条件：打倒魔煌兵伊斯拉·死天使

真实历史探求者
铜杯

取得条件：阅读解析过的黑色史书，并见到了某位人物

奖杯说明：该奖杯和"冰魔狩猎者"均为二周目限定奖杯，具体获得方法参见攻略部分。

特优生
铜杯

取得条件：任何一个剧情段落中获得S级评价

和亚莉莎的羁绊
铜杯

取得条件：和亚莉莎培养出深厚的羁绊

和艾略特的羁绊
铜杯

取得条件：和艾略特培养出深厚的羁绊

和劳拉的羁绊
铜杯

取得条件：和劳拉培养出深厚的羁绊

和马奇亚斯的羁绊
铜杯

取得条件：和马奇亚斯培养出深厚的羁绊

和艾玛的羁绊
铜杯

取得条件：和艾玛培养出深厚的羁绊

和尤西斯的羁绊
铜杯

取得条件：和尤西斯培养出深厚的羁绊

和菲的羁绊
铜杯

取得条件：和菲培养出深厚的羁绊

和盖乌斯的羁绊
铜杯

取得条件：和盖乌斯培养出深厚的羁绊

和米莉亚姆的羁绊
铜杯

取得条件：和米莉亚姆培养出深厚的羁绊

和莎拉的羁绊
铜杯

取得条件：和莎拉培养出深厚的羁绊

和托娃的羁绊
铜杯

取得条件：和托娃培养出深厚的羁绊

和艾尔芬的羁绊
铜杯

取得条件：和艾尔芬培养出深厚的羁绊

奖杯说明：获得所有人的羁绊条件都大同小异，首先需要在12月26日与同伴触发了羁绊事件，或12月30日在游戏室与同伴玩过迷你游戏《blade Ⅱ》，或12月30日选定骑神搭档，然后在终章前与该名同伴的羁绊值达到6000以上（托娃和艾尔芬皇女的羁绊值达到4500以上即可）。之后在终章与同伴相约在第3学生宿舍会面即可。

醒来后目睹的光景是……
铜杯

取得条件：在艾辛格特山脉醒来

归乡～失意的尽头～
铜杯

取得条件：完成序章 "归乡～失意的尽头～"

灰色战记
铜杯

取得条件：完成第Ⅰ部 "灰色战记"

白银巨船
铜杯

取得条件：完成幕间 "白银巨船"

红翼～苏醒的狮子们
铜杯

取得条件：完成第Ⅱ部 "红翼～苏醒的狮子们"

只管不断向前
铜杯

取得条件：完成终章 "只管不断向前"

占领下的克洛斯贝尔
铜杯

取得条件：完成外传 "占领下的克洛斯贝尔"

冬日的尾声
金杯

取得条件：完成后话 "冬日的尾声"



文 胧月 美编 香山



拥有“手游大厂”这一颇具挖苦意义的外号的SE，这次名副其实地为我们献上了一款跨手机平台的PSV游戏，实际想想，PSV今后的作品有很大可能性继续照着该趋势发展。本作虽然流程路线相当简单，但BOSS战难度不低，后期如果玩家没有集中培养等级和Gene，甚至可能会遭遇敌我实力断档的尴尬窘境。该攻略对系统和主线予以详细说明，而就在下一页，攻克高难度BOSS的刷硬币大法就会震撼公布了。

RPG	混沌之戒III			则需记忆卡
	ケイオスリングスIII			2506MB
	Square Enix	2014年10月16日	日版	1人
零售版：5184日元/下载版：4644日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

系统篇

基础操作

键位	功能
方向键 / 左摇杆	角色移动
右摇杆	迷宫中调整视角
×	取消
○	确定 / 对话 / 调查
△	打开菜单
L	重置视角
R	切换辅助道具，迷宫中专用

菜单

キャップ

名称	功能
アイテム	查看所有道具，装备品也包含在内。
装备	更换装备。每人有武器、衣服和首饰三件套。每件装备均有重量，越重的装备会令角色敏捷度越低。
ジ－ンチエンジ	为角色更换Gene。
ギフト合成	利用收集到的特殊素材合成Gene。
クエスト一览	查看任务，但无法领取。
ステ－タス	查看队伍状态。
オプション	更换游戏的部分基础设置，查看说明书等。

マイペ－ジ

显示玩家包括游戏时间在内的一些数据统计,右侧菜单从上到下功能如下。

名称	功能
シナリオモ－ドへ	切换至故事模式
バトルモ－ドへ	切换至斗技场模式
プレゼント受け取り	领取礼物
ジ－ン图鉴	查看获得过的Gene

无论玩家当前处于故事模式或斗技场模式，都可以通过マイペ－ジ里的选项自由切换。该功能对于游玩故事模式的玩家有一个非常便利的作用，就是在MP严重消耗时切换到斗技场模式，消耗1盎司硬币回满所有MP，再切换回故事模式，确保迷宫中的续航能力。“プレゼント受け取り”主要用于领取每天的登录奖励，每天登录必定可获得5个盎司硬币，此外还会有一些道具奖励。盎司硬币是游戏中最为重要的一般等价物，完成一些支线任务也可获得奖励。

TIPS 破坏游戏平衡的盎司硬币复制大法

盎司硬币可用来抽奖，解锁各迷宫和斗技场各月份的道具贴纸（アイテムシ－ト）；也可以购买强力的装备（数据比故事模式正

本文对应游戏版本：1.00

常流程中获得的好很多），但每天5个的量显然无法满足玩家膨胀的购物欲，支线任务每次奖励的区区1枚同样杯水车薪。其实玩家可以用修改系统时间的方法来快速刷盎司硬币，具体步骤为：

1. 先领取今天的登录奖励。
2. 按PS键退回PSV主界面（不要关掉游戏），进入系统设置，将系统时间往后拨一天，如今天是12月1日就改成12月2日，依此类推。
3. 返回游戏，打开マイペ－ジ菜单，会发现每天登录奖励已经刷新了。如此反复刷取，不用多长时间可立即变身土豪，解禁所有道具贴纸和购买豪华装备。

使用该秘技需注意以下几点：

1.《混沌之戒Ⅲ》本身定位是一款长期游玩、每天投入少量时间的跨手机游戏，大量复制盎司硬币会透支游戏耐玩度。但平心而论，想如同单机游戏一样快速攻略整个流程、击破最终BOSS，不透支耐玩度几乎无法做到。
2. 已经领取过登录奖励的日期无法领取第二次。当PSV处于无线网络的环境下，每天自动跳转时期的时候系统时间会再度重置为国际正常时间。比如今天原本是2014年12月1日，但玩家因为大量复制硬币导致系统时间被手动调节为2015年3月1日，那么当系统时间走到午夜0点时，会自动连接网络并擅自退回到2014年12月2日。但由于12月2日～2015年2月28日的登录奖励已经全部领过，那么如果想继续复制硬币，需要把系统时间再次拨到2015年3月2日，才能继续领取奖励。
3. 每日登录奖励必须即时领取，无法累积，因此直接把系统时间往后拨快10天，也只能领一天的登录奖励。
4. 该方法目前确认可使用的版本为1.00，不排除今后被新补丁修正的可能性，且用且珍惜。



Sショップ

S商店，可消耗盎司硬币和GP购买特殊道具。S商店有3个购买图标，功能如下。

LUCKY BOX	抽取道具贴纸。可指定未曾COMPLETE的迷宫或月份贴纸，固定抽到完成为止。每个道具贴纸填满后均可解禁一个R级或SR级Gene。
SPECIAL ITEM	购买特殊道具和装备。这里装备的售价从20－50盎司硬币不等，随着故事模式流程的推进，贩售的装备质量会越来越好。
VIP MEMBERSHIP	消费30盎司硬币购买10天VIP会员，会员期间战斗取得的经验值为1.5倍。注意如果为了复制盎司硬币而调整了系统时间，VIP会员的时效也会同步缩短。

セ－ブ

存档。

らくらく移动

快捷移动，仅限迷宫外的时候使用。点击后可选择前往要去的地方，红色标记“NEXT”的是推进剧情的目标。

迷宫探索

橙色指向标

既可以说“贴心”又可以批之“无脑”的目的地指向系统，在所有的主线和支线任务中，系统会自动在地图上用橙色标记提示玩家下一步应该去哪里，只需按部就班走便能以最短路线达成任务。



遇敌

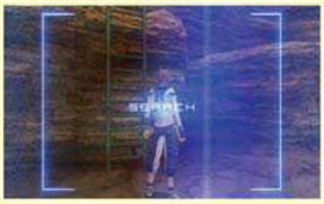
当习得エンカウンタ－的场地技能后，可在迷宫中按△键打开菜单，点击屏幕上方中央的紫色图标，切换其ON/OFF状态。调成OFF时将不会触发剧情战和BOSS战以外的任何杂兵战。

粉色水晶ジェム

迷宫中的地面上零星散布着一些粉色水晶，每收集100个可自动形成一个金色水晶（コンティニュ－ジェム）。在战斗中全员阵亡时，系统会提示玩家是否使用该金色水晶复活，令BOSS的挑战难度大幅下降。本作的最终BOSS战相当棘手，建议玩家在流程中多注意收集ジェム，以备不时之需。

辅助道具

流程中可取得炸弹（バクダン）和探测器（ディテクタ－）两种辅助道具，在迷宫中点击屏幕右下角的功能图标即可使用。炸弹可破坏迷宫里的部分障碍物，如珊瑚礁、碎裂的墙壁、木箱、陶罐等。炸弹还可以用来爆破石台上的水晶体机关，打开通路。探测器有如下两项作用：1. 发现迷宫中的隐藏道路并自动铺设；2. 帮助锁定迷宫当前区域内的宝箱位置，宝箱所在地会被一圈蓝色光晕包围。



宝箱

迷宫中最常见的奖励是普通宝箱和金钥匙宝箱，普通宝箱可直接打开，金钥匙宝箱则需要特殊道具“金の匙”即金钥匙，才能开启。金钥匙可消费两枚盎司硬币（オンスコイン）即时购买，也会作为某些任务的报酬。

部分宝箱位于迷宫中的高地上，通常情况无法上去，但每次传送进迷宫时会有一定几率触发ERROR提示，这时会直接出现在有宝箱的高地上。不过高地上的宝箱里也并非什么稀有道具，不必纠结。



迷宫等级

随着流程的推进，迷宫的可选难度会逐次递增。当玩家感觉低难度的迷宫提供的经验值已无法满足自己的 Gene 育成，或打起来索然无味时，可在进入迷宫前选择更高难度以增加挑战性。



特殊怪物たまゴン

除了各迷宫出现的固定怪物外，有时会遇到外形可爱的蛋壳型怪物たまゴン。无论敌我双方的等级差距多大，任何攻击对这种怪物只能造成 1 点伤害，但多 HIT 的リアリ－能有效击破它们。这种怪物的经验值非常高，尤其是三只同时出现时会附带 3 倍经验加成。

战斗 »»

在迷宫中踩地雷式遇敌，每个角色均有 HP 和 MP 两项基础数值，HP 降到 0 时该角色宣告死亡，全员降到 0 则会 GAME OVER。每场战斗结束后，我方死亡队员会立即复活，且全员 HP 回满，但 MP 不会像 HP 一样瞬间回满，而是每分钟回复 1 点，几乎可以忽略。MP 用来使用 Gene 携带的技能，相当于魔法。

行动顺序

敌我双方每名角色都有敏捷度设定（素早さ），按敏捷度高低依次行动。

破防攻击

用针对敌人弱点的魔法攻击，或打出暴击（CRITICAL），能令敌人的行动顺序向后推移，并处于破防状态。在敌人破防状态下，我方其他角色对同一敌人追打可形成连击，连击数越高，攻击造成的伤害越大。破防以后，同伴能在普通攻击后追加决之技，造成巨大伤害。

连携

当队伍中 2 ~ 3 人对同一敌人使用同一种魔法，有一定概率发生连携。连携发生后，由行动顺序最高的角色起手放出合体魔法。

属性

我方 Gene 和敌方怪物均会属于火、冰、地、雷、光、暗、无这 7 种属性之一，火冰 / 地雷 / 光暗的两两组合互为反属性，反属性的魔法能造成更大伤害，同属性能令伤害削减，无属性不受其他 6 种属性影响。每当角色使用某种属性的魔法后，自身属性也会随之变化。



状态异常

战斗中会发生一些有利或不利于我方的异常状态，异常状态可随着回合数的推进而自行恢复，或利用道具恢复。战斗结束后异常状态也会完全恢复。异常状态包括如下几种。

毒：每回合受到 10% 最大 HP 的伤害，对一些血厚的 BOSS 使用毒魔法也能加速击破。

スキル封じ：无法使用技能。

暗暗：物理系攻击和技能的命中率减半。

スタン：倒下，强制取消本回合的行动指令。

フルーツ化：角色变成水果，无法使用防御指令，也无法在战斗中切换 Gene。此外，在执行普通攻击或使用魔法时，有一定几率会平白取消行动。

ブタバク化：变成宠物猪的模样，不听玩家指令，每回合自行执行普通攻击。

灼热：熔岩地形上自动发生，每回合受到 10% 最大 HP 的伤害。

极寒：风雪地形上，且角色的防具外形较为单薄时发生，敏捷度下降。

优劣槽

战斗时屏幕左上角有圆形的优劣槽，用示意敌我双方的战况优劣。战斗开始时显示“Even”，攻击对方可令优劣槽更趋向自己，优势方可获得一定的攻击力加成。扭转优劣槽的方法不仅是造成的伤害量，也依存于打击 HIT 数，如高 HIT 数的阿修罗散华或リアリ－的普通攻击，都能迅速让优劣槽趋向我方。

当优劣槽处于 MAX 状态，如果触发了破防以后的决之技，决之技会自动升级为 CA（巅峰技），CA 伴随华丽的特效，威力也更大。在游戏后期，全员均可通过特定任务习得新 CA。



Gene »»

角色可装备的英灵卡片，类似“《Persona》系列”里的 Persona，在战斗中可使用装备 Gene 的技能与魔法。Gene 的获得方法有ギフト合成（迷宫或开启道具贴纸时可获得的宝石）、道具贴纸直接获得和 Gene 之间合成这三种，按照稀有度顺序由低到高依次为 N、R 和 SR。N 级 Gene 的等级上限为 30，R 级为 60，SR 级为 100。

Gene 等级越高，对角色的各项数据加成越大，在游戏的后期，玩家几乎必须使用 SR 级 Gene 才足以与强大的 BOSS 抗衡。然后利用ギフト合成和道具贴纸可直接获得的 Gene 非常有限，量产 SR 级 Gene 的最好方法是 Gene 自身合成。需要注意，在一般情况下，Gene 无论怎么合成都不可能增加稀有度，即两个 N 级 Gene 怎么合都是 N 级，而两个 R 级 Gene 怎么合都是 R 级，惟一可实现稀有度升级的合成情况只有一种——两个满级 Gene 合成。两个 30 级的 N 级 Gene 可合出 R 级 Gene，同理两个 60 级的 R 级 Gene 可合出 SR 级 Gene。



流程攻略

第一章

初期先设置主人公名字，名字在流程中无法变更。

ジャタ-ユ级要塞舰



操作ヨハネ，按照橙色指向标所在方向前进即可。顺着道路到达机关室，中途会触发一场固定战斗，学习最基本的战斗方法，选择指令攻击敌人。

继续前进再次触发战斗，学习使用 Gene，即普通意义上的魔法攻击。到达机关室后与鬼蜘蛛（オニグモ）发生 BOSS 战，HP 在 2000 左右，使用魔法可顺利将其打倒。

放牧地区シエラ岛

操作角色正式变回主人公，先从梯子上爬下来，往前走进入前方的地图，靠近左手边的悬崖发生剧情。调查チュウイ并救下它，爬上梯子后发生剧情。

第二天，从家中出来往下走，前往有墓碑的地方，触发剧情。次日，再度前往有墓碑的地方触发剧情，之后乘上列车前往ニュ-パレオ。

ニュ-パレオ

到 2 楼与パティ对话，获得“ブラックジャケット”，再次对话得知要前往“モダンコロシアム”。

出门后移动至“スカイフロント”，调查圆形广场中央悬浮的蓝色透明立方体，查看第二卫星的全景图。

随后进入后方的斗技场，与柜台粉色头发的女性对话，参加探索者考试。由于考官迟到，先和柜台左侧绿头发的男性だいすけ对话，进入场地中央正式交战。对方攻击力比我方高很多，但每次伤害上限不超过 34，一旦 HP 低于这个量就使用道具ショコラ，可回复 100HP。战斗结束后だいすけ和リアリ-加入队伍。

走出斗技场后可点击屏幕左上角的“らくらく移动”按钮前往宇宙港，获得小型通信机和金の键。

珊瑚に愛された水没都市

第一个地图有三个宝箱，前两个金色的需要消耗“金の键”，获得任务要求的道具“BG：星の落しもの”和“BG：スタ-フル-ツ”，第三个宝箱中是“ショコラ”。进入第二个区域触发 BOSS 战，面对拟态房屋的寄居蟹イッケンヤドカリ，普通攻击对其造成的伤害极其微弱，建议使用だいすけ的魔法“クリメイト”。

打倒寄居蟹后获得任务要求的第三个道具“G：生命の树”，打开



菜单选择“ギフト合成”，可消耗 3 个ギフト合成 Gene。目前可合成的有ビスマルク、ミカエル和ノブナガ，性能都差不多，随便选择一个即可。有选择困难症的话可以看脸，或者选择属性与另两名同伴不重合的ノブナガ。

合成完毕后リアリ-被章鱼怪掳走，返回前一个地图与之交战。先让だいすけ用火魔法击破触腕【右】，解放出リアリ-，之后对タコトパス造成一定伤害即可结束战斗。之后自动返回宇宙港，获得“ライセンスカ-ド【I】”。



自家

吃饭剧情，决定由主人公当队长后手动输入小队名字。之后与パティ对话获得“エクスプロ-ラ-の心得”、“パティのベ-コンサンド”，斗技场的バトルモ-ド解禁。前往宇宙港的柜台可开启任务系统，在此之前不妨去第十四地区更新一下装备。



当前可领取的主线任务是“ラ-メン屋台のヤエ”，领取任务后前往“珊瑚に愛された水没都市”，穿过两个区域后可在梯子上遇到三只青蛙，弱点属性是冰，完成该任务后第十四区的拉面店开张。

主线任务“タコトパスのお宝”

前往“珊瑚に愛された海底都市”，顺着道路走到最深处，可以先买两个金の键打开宝箱，获得“G：スタ-パ-ル”和“力の欲求”。章鱼 BOSS タコトパス由三部分组成，只要有火系魔法 1～2 回合就



能秒杀，无需先打触手。

胜利后调查炸弹获得“バクダン”，之后可以在一些障碍物处（比如挡住宝箱的珊瑚礁）点击屏幕右下方的炸弹图标，破坏障碍。与章鱼对话可获得“タコトパスの泪”。用炸弹破坏章鱼身后的珊瑚礁，进入下一个场景并发现遗迹，之后自动返回宇宙港，并发生吃饭剧情。

第二天起床后与パティ对话获得“パティのベ-コンサンド”，然后前往だいすけ的家。

だいすけの家

触发完与だいすけ卧病在床的母亲的剧情。

マリアイブの庭园

主人公在梦境中到达此处，这里可对 Gene 进行合成和寄存，但需要玩家拥有 5 个以上（不包括 5）的 Gene 时方能合成。往屏幕外的方向走出庭园可继续推进剧情。



主线任务“前时代に葬られし禁忌”

前往“花吹雪く战舰遗迹”，往前走一点遇到グラッチエ和プリカ触发剧情，之后骑乘机器鸟ラプトル一直往遗迹深处走。



第一个区域宝箱暂时无法取得。第二个区域宝箱“30ML”、“旧式ストレリチア”。第三个区域宝箱“セル【雷】”、“ショコラ”第四个区域的第一个宝箱暂时无法取得，第二个宝箱“サ－モグラフィ－”、第三个宝箱需要金钥匙打开获得Gene“ホクサイ”。进入第五区域前强制不许骑乘机械鸟，可获得宝箱“130ML”。

深处再次遭遇グラッチエ和プリカ，触发BOSS战。二者的HP不高，プリカ会回复魔法，最好优先击破，战斗结束从宝箱里获得“冬虫夏草”。之后面临太空兵器エアリ－ズ降落，需要在战舰内打开三处开关，以启动大炮，按照橙色指向标指示方向走即可。期间可收集一下散落的宝箱，包括“ショコラ”、“20ML”、“粘着ネット”、“巨大ひまわりの花びら”和“30ML”。在按开关的过程中会有5分钟、3分钟、1分钟的倒计时，这只是剧情需要，可不必理会。



打开3处开关后前往甲板，与エアリ－ズ发生BOSS战。该BOSS有1000HP，攻击力非常高，如果玩家没有刻意练级、收集Gene，建议用防御撑过4回合，等战舰主炮充能到100%，战斗会自行结束。若玩家队伍强度较高，可尝试在3回合之内击破它，获得剧情道具“宿星【羊】”。战斗后获得“G：エアリ－ズ”，回到自家发生吃饭剧情。

だいすけの家

前往だいすけ的家，触发剧情，完毕后去完成任意5个副任务（サブクエスト）追加新的主线任务。领取新任务前可前往“マリアイブの庭园”提升一下队伍等级。

主线任务“世界树の果实”

前往“梦の街/世界树”，这里的道具店有不错的装备，不仅提升性能，同时也降低自身重量。第一个场景上部走铁桥调查海水可获得“小瓶（手纸入り）”，第二个场景的饭庄与粗犷的红发男性エイリ－ク一同进餐后进入世界树。



世界树内部有石台上水晶体形状的开关，在开关旁设置炸弹可令场景某处的障碍物消失。地图上的长条半透明水晶是传送点，向深处行进的过程中会遇到一场剧情战，击破3个シェバの若枝团员。这里的宝箱可获得ショコラ、黑猫の人形、世界树の花粉、10ML、世界树の花粉、40ML、5ML、ショコラ、10ML、アングリ－。

之后继续前进，触发エイリ－ク与战舰对抗的剧情。在遇到シャラマン后，与ガイザ－发生BOSS战。该BOSS的弱点是雷，不过只要用地属性以外的魔法进行两人以上连携，同样也可造成非常可观的伤害。战斗胜利后获得“G：知识の树”，返回家里吃饭。

主线任务“人鱼类の鳞”

先去宇宙港，系统开放21～30级的迷宫。领取主线任务“人鱼类の鳞”后前往モダンコロシアム，与柜台小姐对话选择参加比赛。比赛内容是3连战，三批敌人分别是第一战“古代鱼Lv10、肉つばみLv10”、第二战“虹杀しLv10、羽虫Lv10×2”、第三战“イチゴンLv10、パイパインLv10、ラヴベリ－Lv10”，玩家正常到这里等级应该在20左右，用自动战斗也能轻松胜利，获得奖品“人鱼类の鳞”



主线任务“だいすけと春子”

迷宫中可获得的宝箱有50ML、100ML、200ML、ショコラ、アングリ－、ショコラ、G：スタ－サファイア、ヒッチコック，其中最后两个宝箱需要金钥匙才能打开。在顶端寻找到一朵小花即世界树花冠，把“BG：世界树の花冠”交给だいすけ后自动返回宇宙港。

做完以上两个主线任务后，前往宇宙港领取任意3个副任务并完成，可自动推进剧情，リアリ－暂时离队，去宇宙港与柜台小姐对话。

前往第十四地区，与拉面店右边的アル对话后其加入队伍。之后与第十四地区最靠近入口的占卜师对话，看还需要完成几次任务，按指示完成任务后跟宇宙港的柜台小姐对话，如果没有出“雷神のアルフレッド”任务，选择クエストシャッフル换任务，直到把该任务洗出来为止。

主线任务“雷神のアルフレッド”



领取任务后前往世界树，沿着橙色指向标的指示一直向树顶攀登。中途发生剧情学会エンカウンタ－，该功能可以控制是否遇敌，按下START键后选择存档左边的交叉剑刃，将其设置为OFF，则在探索迷宫的中途不会遭遇任何杂兵。

到树顶遇到特异型寄生树，弱点为雷属性。

主线任务“それが、仲间だから”



领取任务后前往“シェバの若枝の飞行船”，进入迷宫后立即出发剧情战，对手是3个杂兵。击破他们后继续往里走，遇到鬼蜘蛛发生BOSS战，尽管它是雷属性，但雷属性依然能对其造成可观的伤害，并且在造成一定伤害后能令其短路。胜利后获得“G：大洋の胞衣”。

进入关押リアリ－父女的房间，触发剧情后再次击破3个杂兵，期间注意收集一下宝箱再去最后的目的地。能获得的道具有シェバの若枝の团章、ショコラ、ラベンダ－、旧式ラナンキュラス、粘着ネット、セル【雷】、アクセラレ－タ、皿【オリビエ】。

与シャマラン的BOSS战需要先击破3波杂兵，之后会回满HP与之作战，用冰属性魔法可对シャマラン造成可观的伤害。

マグマオ-シャン

发生飞空艇坠毁剧情后来到熔岩地形，主人公失去神智后无法关闭遇敌。该迷宫的杂兵非常强，而且战斗时每回合我方会受地形影响损失 10% 的 HP，建议一路逃跑。

到达 4 层后中途遇到熔岩沙虫（マグマワ－ム），由于地形关系必须速战速决，玩家在进入 4 层前要让队员装备的 Gene 至少有两个会冰魔法，这样能在 2 ~ 3 回合内获胜，胜利后获得“G：スタ－ダイヤモンド”。



第二章 ›››

放牧地区シエラ岛

从家里出来后向上走，遇到エルル触发剧情。隔天出门往下走，看到庭院里的猪触发吃饭剧情。前往ニュ－パレオ。

ニュ-パレオ

剧情后与家里的三位女性对话，出门时リアリ－和エルル加入队伍，注意后者不参加战斗。

前往モダンコロシアム，剧情后返回自宅，触发替エルル剪头发的剧情后出门。エルル换完衣服后打开菜单选择“マイペ－ジ”→“プレゼント受け取り”，获得 Gene“N：サロメ”。

宇宙港领取任务“エルルの试验”，在此之前可去シエラ岛的左上方调查闪光的黄花植物获得“BG：すずらん”。

主线任务“エルルの试验”

エルル变为可使用角色，记得给她装备上 Gene。前往水没都市，走到第二个地图的寄居蟹面前，寄居蟹被龙抓走。走到第三个地图击破 BOSS 饥えたドラゴン，获得“G：生命の树”。

ニュ-パレオ

先在モダンコロシアム交任务，之后前往だいすけの家，上 2F 与だいすけ的母亲对话。

到宇宙港领取 S ~ A 的主线任务，如果没有的话依旧选择クエストシャッフル直到洗出来为止。



主线任务“エルルのお部屋探し”

前往水没都市，击破 BOSS アクアワ－ム。该 BOSS 虽然外表看起来是冰属性，但实际上弱雷，不要被外表迷惑。攻击力比较高，我方队伍里至少要有一个角色负责回复。

主线任务“白髭の愿い”

前往世界树，向树顶攀登，中途会遇到白髭，需要帮它救出女儿。继续前进到世界树上层会遇到三只棕色怪物，它们都是火属性，这一战还是比较难打的，需要事先装备上高等级的 Gene，不要在战斗中切换 Gene，一旦被对方打出先手，劣势会滚雪球式地越来越大。

主线任务“アキナスの手稿”

前往第十四区域，进入地区左上角的神社，调查后完成任务。

主线任务“キャシ-のみた梦”

做完以上 3 个主线任务后再随便做一个自由任务，会解禁新的 S 级主线任务和新迷宫，迷宫等级 31 ~ 40 开放。

前往迷宫“スイ－ツラビリンス”，先往迷宫的中央走触发剧情，之后向右手的岔路口走进入下一个场景。这里有两处需要记忆的机关，根据演示时曲奇地板的凹陷来判断正确路线，详细走法如图所示。如果不小心走错了格子，可以从头再来。





靠近深处可见的怪物后准备 BOSS 战。如果玩家之前一直开的不遇敌，到这里等级可能会不够，可以开启遇敌来练一下级。特别是如果换了新 Gene 导致角色的能力加成偏低，可以在 BOSS 战前换上之前练到满级的 Gene，当 BOSS 濒死时再换回新 Gene 吃经验。

BOSS 战后返回出口，前进与キャシ－对话。分别前往右下和左上有橙色指向标指示的门，分别获得关键道具“パパの想い”和“ママの愿い”。此外该迷宫宝箱中还可获得的道具有完熟プラム、古びたベルキュ－ズ、ジエリ－ビ－ンズ、砂ずり、ショコラ、两亲の日记③、アングリ－。

收集到上述两件关键道具后利用传送装置返回迷宫起点，进入正上方的门，靠近后发生 BOSS 战。おばけ游园地会不断变换其属性，注意及时针对。胜利后获得“G：ラ・エクレア”。

调查沙发上的骷髅获得“ブル－のリボン”，调查书柜获得“两亲の日记①”。走出房间后触发剧情，之后回家吃饭。

主线任务“冰の微笑”



虽然目前已经可以挑战キングシュタイナ－杯，但以队伍目前的实力很难取胜，建议先完成该主线任务。

前往クリスマス・タウン，攀登到雪山顶触发 BOSS 战，バルファロス的弱点是炎。战斗胜利后获得“BG：ポラリスの光”和“古びた键”。

返回前一个场景，用“古びた键”打开铁门，进入风雪区域。这里能见度很低，需要根据地上的铁轨或ジェム水晶来找路。穿过 3 个风雪区域后到达“忘れられた村”。

吃饭剧情结束后调查桌子，再度触发剧情对话。出门绕过房子进入后方的洞窟，触发 BOSS 战。ドライ6 的等级有 100，HP 高达

9600，正常情况是打不过他的，可以故意输掉战斗。如果玩家Gene和装备都已收集得非常豪华，也可以尝试挑战，胜利可获得10000ML和道具“宿星を変えし者 骷髅①”。



キングシュタイナ-杯

前往モダン・コロシアム进行杯赛挑战，这里的敌人非常强，玩家的N级Gene即使练到满级也很难取胜，建议多收集每个道具贴纸上的ギフト和Gene，解禁出更多的R级Gene再来打。Gene大量解禁后别忘记去和マリアイブ对话，提升队伍的整体等级。建议再花30金币购买10天的VIP，有了1.5倍经验加成能很快让Gene升级。

第一战

先在入口二楼与シェバ若枝对话，再到一楼グラッチエ、プリカ对话，然后与柜台小姐对话开始。对方是3个水属性的ヴォルヘルム兵，把防御和HP堆上去应该能轻松取胜，如果这一仗都打得非常辛苦，那还是去练会级，多收集些Gene吧。

第二战



与グラッチエ、プリカ对话完毕后上二楼与シェバ若枝对话，然后与柜台小姐对话开始。对方是雷属性的グラッツエ和炎属性的プリカ，注意プリカ会使用ギフト反射魔法。战斗胜利后与グラッチエ对话获得“BG：セレネのヴェ－ル”。之后走出斗技场触发剧情，吃饭剧情后再返回斗技场。

第三战

先操作ヨハネ与エイリ－ク交战，只需使用ラ・エクレアー招就能轻松取胜。

主人公一行挑战ドロシ－会比较难打，她的攻击力非常高，擅长使用黑魔法，如果我方有ラ・マナ打起来会轻松许多。中途她有可能切换为地属性，事先装备一个有雷属性的Gene会比较好打。我方全体需要维持较高血线，两人专注回复也不为过。

战斗胜利后走出斗技场触发剧情，然后与リアリ－和エルル分别对话两次，再返回斗技场和柜台小姐对话进行最后一战。

第四战

对方是ヨハネ，开始他会不使用Gene，随便攻击他几回合后就会被他压倒性的战斗力秒杀，剧情必败的一战。

剧情后体现者出现，リアリ－暂时离队。



S168 メインケ-ブル

剧情后向前走，消灭几波杂兵后发生与BOSSアキシオン的三连战。

第一战

BOSS使用炎属性的中级魔法，冰系魔法或打击系的罗刹散华能有效削减其HP，如果10回合内能将其消灭可获得道具“宿星を変えし者【兽①】”和10000ML，超过回合数则战斗自行结束。

第二战

アル加入队伍开始第二战，BOSS的攻击方式与第一战一样，不同的是这次只有在三回合内击破才能获得“宿星を変えし者【兽②】”。第四回合时战斗自行结束。

第三战

ヨハネ加入队伍，エルル暂时离队，我方HP自动回满后开战。ヨハネ实力超强，仅凭他一人就可消灭BOSS，其他两人只需负责回血。BOSS战结束后乘坐电梯观看原初之地的剧情动画。

ニュ-パレオ

前往モダンコロシアム，在出口与グラッチエ、プリカ、ドロシ－对话，然后向柜台小姐领取大赛奖励。奖励包括100万ML（在口袋里还没捂热就会被パティ全部没收），剧情道具プロビデンスの瞳，此外还可从下列道具中任选两种。

类型	名称
剑	G：背徳のモルドレッド（ソ－ド）
防具	G：黄金の腕轮（少女装备）
饰品	G：スタ－サファイア（アクセサリ－）
战斗道具	BG：スタ－リキュ－ル（バトルアイテム）
技能	G：ラ・ヒ－リング（スキル）

主线任务“おかえり、だいすけ”

アル加入队伍，打开菜单选择“マイペ－ジ”可领取アル的Gene。

领取主线任务后前往スイ－ツラビリンス，先到中央与キャシ－对话，然后从地图左上方的门进去，在深处与绿色章鱼怪发生BOSS战。エルル和リアリ－被BOSS吞掉暂时离队，战斗成员是主人公、アル和勇敢なブタバク3个，其中勇敢なブタバク不受玩家控制。建议用炎魔法直接攻击BOSS本体，血量并不多，触手被消灭以后会再生。

战斗胜利后だいすけ加入队伍，道具获得“ブタバクハ－ト”。与ブタバク队长对话，可从以下道具中选择一样作为答谢。

レッドバタフライ（攻击+20、素早さ－30）
ピンクバナナの叶（防御+20、素早さ－30）
ドリアン（对一个敌人施加最多3种异常状态）

拿完道具后任务完成，第二章结束。该迷宫中可获得的道具有旧式キャクタス、铃虫、ホワイトショコラ、旧式トラファルガ－、砂ずり、いちごのキャンディ－。







第三章 >>>

吃饭剧情后前往スカイフロント，在广场中央靠近透明立方体的位置发生剧情。完毕后去宇宙港刷一些副任务，直到新的主线任务出现为止，迷宫 LV51 ~ 60 开放。

主线任务“恸哭”



前往クリスマス・タウン，进入风雪区域，发现遭难的三名探索者的其中一人变成怪物，与トーマス发生 BOSS 战。玩家的 Gene 维持在 40 级以上会比较安全，多段光属性魔法能尽快地解决掉它。

该迷宫可获得的道具有ショコラ、ふわふわ冰、旧式キャクタス、旧式トラファルガー、ラベンダー、オニオンスプレー。返回宇宙港后获得ライセンスカード【Ⅲ】，迷宫 LV61 ~ 70 开放，如果没有获得的话就刷几个副任务，自动触发ドロシー的对话剧情即可。

主线任务“父の足迹”

前往“深渊の海月城”，前进一段路触发剧情，可使用ディテクター。对墙壁上的涂鸦使用ディテクター，会出现利用炸弹引爆的机关，开启机关后从右侧楼梯上到二楼，从宝箱里发现“レオンの手纸①”。

进入下一个区域，对道路右侧地面的涂鸦使用ディテクター架桥，从宝箱里发现“レオンの手纸②”。

绕着楼梯盘旋到顶楼，与铁巨人发生 BOSS 战。胜利后获得“G：マグマの胞衣”。

天花板下压剧情过后沿着道路继续往里探索，中途宝箱获得“レオンの手纸③”。十字型的区域踩机关可令地形发生旋转，调查宝箱击破宝箱怪，可获得“ミミックの中盖”。

用炸弹炸开墙上的裂缝，注意队伍的上场顺序经过重置，需要重新调整回来，在顶层可获得“レオンの手纸④”。

上到屋顶发生 BOSS 战，对手是エイリーク，初期属性为土，中途会变为炎，注意其必杀技メテオバーストクラッシャー会对单体造成巨大伤害，血线尽量保持在 700 以上。击破 BOSS 获得凶誉れ、星结晶のイヤリング、レオンの手纸⑤。

该迷宫可获得的普通宝物有皇樱の花びら、ローション【地】、旧式オライオン、踊るまねきねこ、海洋深层冰、ストレリチア、速さの欲求、ショコラ、秋月铃虫。

领取下一个任务前可先前往浮岛，利用ディテクター调查左手边的涂鸦可获得技能“花神乐”。



主线任务“蠢くもの”

前往“绝海の暴走体隔离施设”，初期不会遇敌，击破剧情战的暴走体后迷宫中会出现杂兵。

按照橙色指向标的指示走到设施深处，调查两个终端后返回，在第一个分支路口出现新的道路，沿着该道路到达另一个终端室。调查这里的 3 处终端，继续往新开的道路走。

过桥时遭遇 BOSS オーキッド，无属性，击破后获得“G：绝望のトリスタン”并自动触发医疗室的剧情。等主人公恢复以后继续过桥，在研究区调查所有指示物，进入下一个房间。

触发与ドライ 6 的 BOSS 战，本战アル固定上场，其他两名队员可任意挑选。由于也是剧情上胜不了的战斗，只要撑住血线即可，将其 HP 削减到一半以下后自动结束战斗。

该区域获得的宝物有ショコラ、秘密のメモリ、セル【炎】、不思议な锭剂、黑い虫、守りの欲求Ⅲ、前时代の土星仪、ダスティミラー





无人岛

第一天

在无人岛苏醒后与エルル汇合，在坡道上调查获得“色鲜やかなきのこ”，然后返回海滩选择休息。

第二天

在道路上找到“しなる木の枝”，洞窟里找到“顽丈な蜘蛛の巣”，可合成“不安な钓り竿”。

对果树使用炸弹与 3 个水果怪作战，胜利后获得“ミルキーフルーツのヘタ”。调查高台上的蛋与怪鸟战斗，胜利后获得“白银に辉く壳”。



第三天

走到海滩边使用“不安な钓り竿”，与アカメヌエ战斗，胜利获得“アカメヌエの颚须”。

第四天

退潮后沿着新出现的道路走，返回宇宙港，迷宫等级LV71～80解禁。

主线任务“动かぬ足”

沿着指示方向走，先击破铁巨人，然后在中庭调查指示物触发与“玉钢の狮子像”的BOSS战。BOSS为土属性，战胜后获得“银の玉钢”，为アル装上新的假肢。

主线任务“マグマオ-シャン”



这是一个100层迷宫，地形附带灼热效果，战斗时每回合扣减10%HP，且在该迷宫中无法用エンカウンタ－来关闭遇敌。第一次来这里并不用打100层，只需到第五层击破マグマワ－ム便可完成任务。冰系攻击不仅能对其造成较高伤害，还能令其表面熔岩凝固，降低其敏捷。战斗胜利后获得“火吹き草”。

主线任务“纳：花巡り”

需要收集四种ギフト，名称和位置分别如下。

世界树の花冠	世界树顶上的闪光位置（有需要金钥匙打开的宝箱的地方）
すずらん	放牧地区シェラ岛的左手道路尽头，调查发光的草
スノ－ドロップ	进入クリスマス・タウン后往下走，在镇子里的两栋房子间发光的草
火吹き草	上一个任务刚获得

主线任务“ひと咲きの花”

前往マグマオ－シャン，在5层和10层分别触发剧情后完成任务。

主线任务“爱してるよ、母さん”

前往クリスマス・タウン，在“地图から忘れられた村”的后面洞窟里触发BOSS战，该BOSS的弱点是光，击破后收集到合成マザ－所需要的最后一个ギフト“ブリ－ディングハ－ト”。

剧情后春子获救，获得强化过的40级Gene マザ－，然后记得去跟マリアイブ对话提升队伍等级。

マリアイブの庭园

先去宇宙港领取并完成任意副任务，分别触发地震和ヨハネ夜访两次剧情，前往庭园与マリアイブ对话。

主线任务“时代の游泳者”

前往“彷徨える播种宇宙船【アルカ】”，沿着海岸线进入设施内部，触发一场剧情战，对方是3个ヴォルヘルム兵。该迷宫开始的杂兵和BOSS强度又上了一个新台阶，建议玩家多合几个SR等级的Gene再来。

乘坐右侧的机械鸟进入终端室，调查资料。返回中央场地并走下楼梯，遇到オズ触发剧情，进行ヴォルヘルム兵的二连战。



胜利后继续前进，这里的机械鸟暂时无法骑乘，需要先往右手边走，调查终端室的所有橙色指向标，然后骑乘机械鸟到达内部深处，剧情后与ガイザ－触发BOSS战。它的属性为土，有一定几率令我方魔法无效。注意它的必杀技“凶时雨”有500左右的攻击力，需要将血线维持在600以上。マザ－的全体中回复基本可以确保安全。

打完之后立即面对オズ，这是必败的一场剧情战，战斗结束后有大段剧情，获得“世界树の多肉果”、“G：谋略のケイ”。

主线任务“手をとりあって”



前往“要塞战舰ジャタ－ユ”，先消灭两批杂兵，注意收集需要金钥匙打开的箱子，这样能提前开启该地图的道具贴纸，收集满解禁SR级Gene シコウテイ。

该迷宫中有一些地图上可见的杂兵，暴露在其视野里则会触发战斗，遇到一人带两狗的组合时建议先打中间的人，效率较高。

第一处BOSS是机械兵器オ－キッド Mk-Ⅱ无属性，这一战我方要具备一定的物理输出，否则被范围ミサイル封印住技能后相当被动。此外注意它有时会利用一回合蓄力，下一回合的的メガ粒子炮有1000以上伤害，注意提前防御。战斗胜利后获得“G：太阳のガウェイン”。



BOSS战后需要往返战舰内部的多个区域打开第一～第三的锁定，最后按照提示返回解除第一处锁定装置的房间时，注意回复满MP再继续前进，因为即将迎来BOSS的四连战。宝箱里可获得的道具有ロ－ション【暗】、ロンズデ－ライト、古びたエジンコ－ト、シェヘラザ－ド（金钥匙）、Aヴァンブリュレ（金钥匙）、ガンマナイフ、ラベンダ－、旧式ラナンキュラス、ラピタ石の欠片、キャクタス。

第一战

敌人是ヴォルヘルム和ジェミニ，虽说是第一战，但论难度是四战中最高的。优先击破ヴォルヘルム，这样可无视他的挑衅技能。一定回合后主人公暴走，各项能力数值下降，且有一定几率不按玩家的指示行动，尽量保他不死即可。注意ジェミニ的必杀技“融合爆发”有500左右伤害，维持血线。

第二战

敌人是ヴォルヘルム和サジタリウス，仍然优先击破ヴォルヘルム。サジタリウス的威胁不如ジェミニ大，一定回合后主人公的暴走状态恢复正常。

第三战

主人公暂时离队变为敌人，注意当他的身体前方有悬浮的白色卡片时，我方攻击才能奏效。白色卡片受到攻击后会消失一张，尽量在卡片存在期间发动合体必杀，能加快战斗进度。

第四战



对战大型体现者オ－ルドワン，操作真理体现者。这一战完全没有难度，我方实力过于强大，每回合行动两次，可以分别使用主人公和エルル的 Gene 指令。

战斗胜利后出现剧情动画并迎来滚动职员表，不过游戏并未结束。本章通过后获得 100 硬币奖励，在开始菜单选择存档继续下一章。

第四章

ニュ－パレオ

前往宇宙港刷取副任务，直到主线任务出现为止，迷宫 LV91 ~ 100 解禁。

主线任务“その顔はまだ见えない”



前往クリスマス・タウン，用 100ML 从小女孩处买到“エリ－ナの幻雪花”。与ドライ6吃饭，之后前往风雪区域营救エリ－ナ。这一战アル强制参加，并要让他给予 BOSS 最后一击，习得 CA“咎送りは来世にて”。注意在接下来的 CA 习得任务中，虽然均要求制定角色给予 BOSS 最后一击，但不用担心其他队员抢人头而导致任务失败，因为其他角色不管怎么攻击，BOSS 总会剩下 1 点 HP，放心猛攻即可。

主线任务“问う者 应える者”

前往“绝海の暴走体隔离施设”，在桥上击破エアリ－ズ试作三号机，同样剧情安排让エルル打出最后一击，习得 CA“ラスト・プラネティア”。该 BOSS 的 HP 较多，队伍里最好有两个以上的ラ·マナ。

主线任务“私の心 あなたの心”

前往“漂流幽灵飞行船”，中途可见的大机械蜘蛛可以逃跑，不强制战斗。进入深处的门以后击破变异体以及シャマラン，リアリ－强制上场并给予最后一击，习得 CA“リトル・マ－メイド”。

主线任务“拳と拳”

前往“要塞战舰ジヤタ－ユ”，这里的路略微有点绕，按照橙色指向标指示来到有需要金钥匙打开的宝箱处，在下一个区域即可遇到プリカ，与她的机械鸟发生 BOSS 战。胜利后再与グラッチエ和プリカ交战，だいすけ强制上场，需要让他完成最后一击。这一战由于有两名敌人，需要将其中一个打到 1HP，然后再让だいすけ消灭另一个才能获胜，切记不要无脑盯着一个人输出，这样是永远打不死的。获胜后だいすけ习得 CA“星砕き”。

主线任务“パティの诞生日”

前往“クリスマス・タウン”的风雪区域发生 BOSS 战，胜利后获得ロイヤルベリ－。

主线任务“ブタバクと怪物”

前往“スイ－ツラビリンス”，从左手方向来到最深处，与エイリ－ク交战。他的 HP 并不多，不难打，但需要注意将其 HP 削减到一半以下时会触发剧情，出现“5 タ－ン”的提示，要求玩家在接下来的 5 回合内将其打败，否则会被他的必杀技强制一击全灭。由主人公完成最后一击后战斗结束，习得 CA“ロ－ド・オブ・スタ－マイン”。



议事堂

习得所有 CA 后去刷副任务，完成一定数量后自行切换至议事堂剧情。从议事堂出来后前往モダンコロシアム，与柜台小姐对话后跟ドロシ－对决。她的必杀技“三世巡り”是全体中等伤害的打击技，注意维持血线。

任务完成后前往宇宙港获得“ライセンスカ－ドⅣ”，迷宫 LV101 ~ 110 开放。

主线任务“原初の地”

该迷宫的道路很单一，注意有些场景中对岸的宝箱需要用デイテクタ－来铺路。中途出现中 BOSS“体现者【动物】”，击破后获得“G：星屑のシエダル”。

走到最深处时出现“不稳な气配を感じる”提示，下一个场景即为 BOSS ニュ－トリノ。该 BOSS 为炎属性，它的“暴食”会对单体造成极大伤害附加中毒效果，大约削减 1000 左右 HP。

击破 BOSS 后继续前进一段距离，穿过有很多梯子的场景后触发剧情，任务完成。收集全该迷宫的全道具贴纸可获得无法直接使用ギフト合成的 SR 级 Gene。

ニュ－パレオ

与グラッチエ和プリカ对话，触发剧情。接着返回自家和だいすけ的家分别触发剧情，前往宇宙港，迷宫等级 LV111 ~ 120 开放。

主线任务“泪”

前往“星の最果て”，剧情动画后开始行动，进入下一个地图触发剧情，リアリ－、だいすけ、アル暂时离队。

挡住道路的水晶可以用炸弹破坏掉，继续往前后触发剧情，ヨハネ加入队伍。在终点与シヴア发生 BOSS 战，属性为暗。胜利后返回原来的道路，走之前无法通行的岔路口，待出现“この先不稳な感じがする”后继续往前触发下一场 BOSS 战。BOSS 会交替使用雷属性和土属性的魔法，看准其属性对 Gene 熟练应对。ヨハネ的战斗力非常高，为其附加攻击力 BUFF，再使用“阿修罗散华”能顺利击破。

战斗胜利后ヨハネ离队，リアリ－、だいすけ、アル回归队伍。

主线任务“完全なる乐园”

前往“命が产まれ还る场所”，沿着螺旋阶梯到达终点触发剧情，与ヨハネ发生BOSS战。ヨハネ非常难对付，必杀技“メルデルスゾーン”是全体高伤害技，在血线不够高的时候被一击全灭也很正常，特别是他在エンペラーモード全状态提升的情况下使用，即便满血也可能瞬间红血，建议这时让一名队员处于防御。战斗后触发剧情，前往マーブルブル的过去，触发吃饭剧情。接下来要顺着光的去向重现人们的记忆。

场景转向“パラディソス”，先跟キャシー的父母和キャシー对话。顺着光走，走到街道的另一侧触发剧情。继续顺着光走，追寻アルー行，触发剧情。再次跟着光，剧情后调查墙壁。



很长的一段剧情过后与マーブルブル发生BOSS战。本战操作真理体现者战斗，BOSS的属性会不断变化，即便HP到0也会回复，一定回合经过后战斗自行结束。

前往“ティア中枢部”，操作ヨハネ沿着道路走，利用电梯往下，进入中央的门后触发剧情，与マリアイブ的体现者发生BOSS战。其必杀技“星の界”伤害大约1200，注意及时回复。由于没有道具补给，而阿修罗散华消耗MP过多，建议用エンペラーモード提升状态后再以普通攻击作战。

胜利后触发剧情，再与チャイルド发生BOSS战。本战继续操作ヨハネ，我方HP即使到0也不会死，不要回复专注进攻即可。一定回合后战斗自行结束。

返回主人公视角，获得だいすけ的武器グラッチェ・カスタム。与パティ对话触发剧情，然后依次前往だいすけ的家→本会议场，吃饭剧情。



主线任务“やまない雨、そして”

前往“命が产まれ还る场所”，沿着螺旋阶梯往下，剧情后与ドライ6发生BOSS战。アル强制参加，其必杀技“冰の炎”对全员造成大伤害，其HP降到一定程度以下会连放必杀技，建议在对方HP较低时为全员附加攻击力，一举最大输出结束战斗。另外本战是玩家的实力衡量点，如果感觉这一战打得很吃力，后面基本寸步难行，要加紧给SR的Gene练级。

主线任务“境界を越えし憎悪”

前往“マグマオーシャン”，到5层发生剧情，与テトラクオーク发生BOSS战。此战前尽量多去S商店用硬币购买强力装备。战斗后触发剧情动画。

主线任务“その瞳に映るは深渊”

前往“マリアイヴの庭园”，与オズ发生BOSS战。每回合进行多次攻击，必杀技“エンドレス・フレア”对全体造成大伤害，除必杀技以外的攻击也经常是全体目标，队伍里需要专门有一名角色用回复魔法保证队伍的存活。

战斗后触发剧情，迷宫等级LV121～130开放，同时可以领取最后一个主线任务。

主线任务“その物语の名は希望”

前往“第二卫星テイア【中枢】”，到达下层后来到中央的圆形区域，通过按钮解除门锁。沿着外围绕行，行至圆形区域后再次用中央的按钮解除门锁。击破中BOSS リーファルジーン，注意暗系魔法对其无效。



在圆形区域的中央乘坐电梯前往下层，穿过紫色区域和下层的圆形区域，向着对面指示的门走（需要绕路）。接着打倒下一个BOSS ボクはここにいる，HP较高，且“无常の右手”会让我方角色的HP立即降到1，注意回复。

仍然继续搭乘圆形区域的电梯往下，击破最后一个中BOSS第四・第五因子。该BOSS属性为土，每回合行动两次。

到达中枢部后靠近マリアイブ发生剧情，接下来检查一下自己的状态和Gene育成情况，全部妥当后沿着绿色的螺旋阶梯往下走进行最终BOSS战。需要操作真理体现者，尽量让战斗Gene都是满级的SR，并且拥有高回复量的魔法或回复道具。技能最好有“阿修罗散华”，输出最为稳定。

第一战 チャイルド

注意ライフドレイン会无视魔法反射与物理回避，直接吸收我方一半HP，需要及时回满。真理体现者很容易打出高伤害，可以趁此战凹出豪鬼、罗刹和阿修罗这三个奖杯。具体做法是提升我方攻击力的同时降低对方防御，再针对其当前弱点用エル系单体魔法，可一举获得以上3个奖杯。

第二战 エンティティ

剧情上必定失败的一战。

第三战

这一战要密切关注双方的优劣槽，当槽处于我方优势状态时Gene的技能栏会追加“マーブルブルー”指令，使用8次即可获胜。一边顶住BOSS的火力，一边使用マーブルブルー。对BOSS造成一定伤害后，它会每回合回复50000HP，无视之，无脑使用マーブルブルー。一旦优劣槽处于劣势，可以用阿修罗散华立即搬回来，此外BOSS的ライフドレイン能将HP直接吸收到1，全回复道具还是要留上一些的。

BOSS战结束后迎来结局和职员表，存档后读档开始游戏，可获得150硬币，ライセンスランク升到V，并且会追加几个隐藏任务。隐藏任务的BOSS战打法可参考后文的奖杯攻略。



斗技场模式 >>>

除了主线剧情外，玩家随时可以打开菜单从マイページ切换到斗技场模式（バトルモード）。斗技场模式可谓彰显本作的手游本色，在正式介绍该模式前，先说一下它对故事模式（シナリオモード）的最基本帮助，斗技场模式可以随时合成 Gene，这样玩家即便在迷宫里也可以随时切换过来，不必特意前往庭院。另外它可以随时花费 1 盘司硬币来回满 MP，确保玩家在迷宫中的续航。

选择“BATTLE”是斗技场的主模式，包括普通战斗（NORMAL）和特殊战斗（SPECIAL）两种。普通战斗为从易到难地挑战各迷宫中的代表怪物，每战分为三场。特殊战斗则是挑战每个月刷新的特有任务，难度比普通战斗要高，但有概率获得当月的稀有装备，特殊战斗的难度越高，道具的掉落率也越大。

无论普通战斗还是特殊战斗，均可在 8 种辅助道具里选择 1~4 种使用。8 种辅助道具从左到右依次是：第一行，暴击率上升、角色各种基本数据上升、消费 MP 减半、道具奖励增加 10%；第二行，每回合结束后回复 30%HP、每回合终了时异常状态解除、受到伤害减半、必定掉落稀有道具。这些辅助道具都有数量限制，在打完斗技场模式的战斗后满足一定条件，可获得补充。其中最为重要的当属“必定掉落稀有道具”，在刷取目标装备时可有效加以使用。

每月斗技场道具贴纸一览

和主线不同，如果玩家没有调整系统时间，是无法短期内查看 12 个月的所有道具贴纸情况的。每个月的贴纸有两套，一套通常贴纸可通过玩普通战斗解禁；另一套则需要玩家先玩特殊战斗，获得本月的关键道具（キ－アイテム），收集两个以上时便可随机获得一个ギフト，解禁本月的限定道具贴纸，以下是各月份限定道具贴纸的ギフト一览和最终的限定 Gene。

月份	ギフト 1	ギフト 2	ギフト 2	ギフト 4	ギフト 5	获得 Gene
1 月	G：絶望のトリスタン	G：冰耐性	G：太阳のかがみもち	G：大气の胞衣	G：ショ－トケ－キ	R/ ヒミコ
2 月	G：マグマの胞衣	G：本命ショコラ	G：テイラミス	G：光耐性	G：谋略のケイ	R/ バレンタイン
3 月	G：ミルフイ－ユ	G：太阳のガウエイン	G：暗耐性	G：大气の胞衣	G：百段ひな饰り	R/ オキタ
4 月	G：地耐性	G：大洋の胞衣	G：移れ无きガラハッド	G：ピノキオの鼻	G：チ－ズケ－キ	R/ モリガン

月份	ギフト 1	ギフト 2	ギフト 2	ギフト 4	ギフト 5	获得 Gene
5 月	G：たまごんの化石	G：タルト	G：雷耐性	BG：佐助の草履	BG：マ－リンの魔杖	R/ オ－ディン
6 月	G：ジュ－ン・ブライド	G：トルテ	G：冰攻 UP	G：鹰の羽衣	G：背徳のモルドレッド	R/ブリュンヒルデ
7 月	G：パンケ－キ	G：黄金の腕轮	G：无人島の苗	G：炎攻 UP	G：赤きイロンシ－ド	R/ コロンブス
8 月	G：暗攻 UP	D：ド级八重芯	G：シュ－クリ－ム	G：ベディヴィエ－ル	G：鹰の羽衣	R/ ゲオルギウス
9 月	G：バウムク－ヘン	G：黄金の腕轮	G：夜长月秋刀鱼	G：荣光のパ－シヴアル	G：光攻 UP	R/ イシュトヴァ－ン
10 月	G：ジャックランタン	G：雷攻 UP	G：金毛の羊皮	G：礼节のガレス	G：モンブラン	R/ドンキホ－テ
11 月	G：アップルパイ	G：鬼红叶	BG：セレネのヴェ－ル	G：地攻 UP	BG：ヘラクレスの腕轮	R/ ヴラドツェペシュ
12 月	G：マグマの胞衣	G：ロ－ルケ－キ	G：スノ－キャンドル	G：反逆のランスロット	G：炎耐性	R/ サンタクロ－ス

S 级 BOSS 一览

斗技场每个月的 8、18 和 28 三天，S 级 BOSS 怪物会出现在斗技场模式中，打倒它们可获得稀有的武器与防具。玩家可以直接调整系统时间到对应的天数挑战它们。

日期	BOSS 名	获得装备
1 月 8 日	Sヴォルヘルム(エグゼキュ－た－)	武器
1 月 18 日	Sエアリ－ズ（白羊宫の番兵）	武器
1 月 28 日	Sシャラマン（血涂れた钩爪）	防具
2 月 8 日	Sオズ（THEエ－ジエント）	防具
2 月 18 日	Sエイリ－ク（ハイボルテ－ジ）	防具
2 月 28 日	Sサジタリウス（人马宫の番兵）	武器
3 月 8 日	Sマリアイヴ（地狱の圣母）	防具
3 月 18 日	Sドロシ－（テンプテ－ション）	防具
3 月 28 日	Sヴォルヘルム(エグゼキュ－た－)	武器
4 月 8 日	Sドライ6（镇魂歌はいらない）	武器
4 月 18 日	Sオズ（THEエ－ジエント）	防具
4 月 28 日	Sマリアイヴ（地狱の圣母）	防具
5 月 8 日	Sオ－ルドワン（恩宠を满ち破る者）	防具
5 月 18 日	Sドライ6(镇魂歌はいらない）	武器
5 月 28 日	Sオ－ルドワン（恩宠を满ち破る者）	防具
6 月 8 日	Sグラッチエ &Sプリカ（锐角と鲜血）	防具
6 月 18 日	Sエアリ－ズ（白羊宫の番兵）	武器
6 月 28 日	Sグラッチエ &Sプリカ（锐角と鲜血）	防具
7 月 8 日	Sエアリ－ズ（白羊宫の番兵）	武器
7 月 18 日	Sシャラマン（血涂れた钩爪）	防具
7 月 28 日	Sエイリ－ク（ハイボルテ－ジ）	防具
8 月 8 日	Sシャラマン（血涂れた钩爪）	防具
8 月 18 日	Sサジタリウス（人马宫の番兵）	武器
8 月 28 日	Sドロシ－（テンプテ－ション）	防具
9 月 8 日	Sヴォルヘルム(エグゼキュ－た－)	武器
9 月 18 日	Sオズ（THEエ－ジエント）	防具
9 月 28 日	Sエイリ－ク（ハイボルテ－ジ）	防具
10 月 8 日	Sマリアイヴ（地狱の圣母）	防具
10 月 18 日	Sドライ6（镇魂歌はいらない）	武器
10 月 28 日	Sサジタリウス（人马宫の番兵）	武器
11 月 8 日	Sドロシ－（テンプテ－ション）	防具
11 月 18 日	Sオ－ルドワン（恩宠を满ち破る者）	防具
11 月 28 日	Sグラッチエ &Sプリカ（锐角と鲜血）	防具
12 月 8 日	Sジェミニ（双儿宫の番兵）	防具
12 月 18 日	Sジェミニ（双儿宫の番兵）	防具
12 月 28 日	Sジェミニ（双儿宫の番兵）	防具

奖杯攻略

奖杯总数	33	铜杯	18	银杯	8	金杯	6	白金	1

白金难度	6/10
白金所需时间	150 小时
在线奖杯	无
最少通过关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
硬件需要	无

夜明け（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

“それが、仲间だから”クリア－！（铜杯）

取得条件：从シャマラン手中救出リアリ－

奖杯说明：主线流程中固定获得。

“おかえり、だいすけ”クリア－！（铜杯）

取得条件：找到だいすけ并令其再次加入队伍

奖杯说明：主线流程中固定获得。

“手をとりあって”クリア－！（银杯）

取得条件：打倒オ－ルドワン

奖杯说明：主线流程中固定获得。

“その物语の名は希望”クリア－！（金杯）

取得条件：从エンティティ的威胁中拯救世界

奖杯说明：主线流程中固定获得。

“ジェミニ”击破！（银杯）

取得条件：打倒ジェミニ

奖杯说明：击破熔岩迷宫マグマオ－シャン 100 层的ジェミニ，通关后的等级和 Gene 足够挑战它，问题是 100 层的随机生成迷宫实在很漫长，要有足够耐心。

“接触禁止モンスタ－”击破！（银杯）

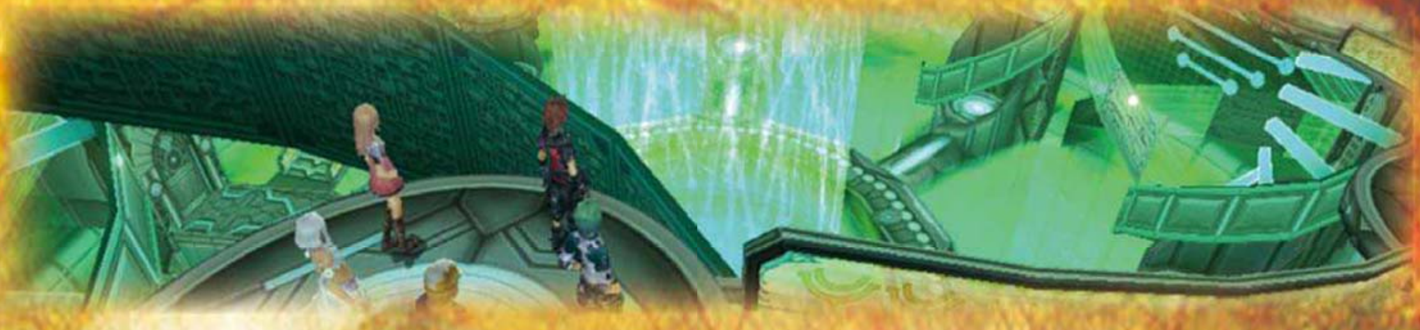
取得条件：打倒所有接触禁止的怪物

奖杯说明：完成支线任务“接触禁止”。参看“四星”击破。

“七大恶魔”击破！（银杯）

取得条件：打倒全部的七大恶魔

奖杯说明：完成支线任务“七大恶魔”。参看“四星”击破。



"四星"击破！（银杯）

取得条件：打倒全部的四星

奖杯说明：完成支线任务"四星"。这三个任务虽然在通关前就能做，但建议还是先通关再来挑战。通过合成Gene将队伍等级提升到140级以上，装备方面全部配备50盎司硬币购买的，主人公装备ケイオスウェポン、ケイオスシステム、アインソフオウル，リアリ－装备星屑のツィ－、星屑のデネブ、コスモオ－ラ，エルル装备エルゴ・スフィア、オペラ・セリア、オ－ラクリスタル。Gene方面全部培养到MAX，主人公配备技能阿修罗散华、クリティカル2倍、开门永续，自身属性为光或暗，最好有对应的光攻或暗攻UP。リアリ－和エルル的Gene需要有物理超耐性，维持自身生存。

"アダム"击破！（银杯）

取得条件：打倒アダム

奖杯说明：完成支线任务"ティアの谜4"，事先需要先完成该系列任务的1～3。战斗前3个LV MAX的SR级Gene必不可少，アダム第一回合会使用高伤害的"忘れられた最后の祈り"，吃一发基本就死了，一定要防御。防御完后立即提升己方防御并降低对方攻击力，这样在以后的回合里即便中了这招也有机会回复过来，有反射魔法メンタルウォ－ル也可以有效预防这招。アダム的通常攻击附带技能封印效果，至少有一名队员的Gene要附带"スキル封じ无效"。负责回复的Gene要有"回复1.5倍"和每回合自动回复的技能，推荐アマテラス。

水没都市マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"珊瑚に爱された水没都市"的所有道具贴纸

战舰遗迹マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"花吹雪く战舰遗迹"的所有道具贴纸

世界树マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"梦の世界树"的所有道具贴纸

飞行船マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"シェバの若枝の飞行船"的所有道具贴纸

マグマオ－シャン・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"マグマオ－シャン"的所有道具贴纸

クリスマス・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"クリスマス・マウンテン"的所有道具贴纸

スイ－ツ・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"スイ－ツラビリンス"的所有道具贴纸

海月城マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"深渊の海月城"的所有道具贴纸

离施设マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"绝海の暴走体隔离施设"的所有道具贴纸

アルカ・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"彷徨える播种宇宙船【アルカ】"的所有道具贴纸

ジャタ－ユ・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"要塞战舰ジャタ－ユ"的所有道具贴纸

原初の地マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"原初の地"的所有道具贴纸

星の最果てマスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"星の最果て"的所有道具贴纸

テイア・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得"第二卫星テイア【中枢】"的所有道具贴纸

コロシアム・マスタ－！（铜杯）

取得条件：获得バトルモ－ド模式下各月份的所有道具贴纸

奖杯说明：以上这些"マスタ－"系的奖杯均要求填满故事主线各地图和斗技场模式各月份的所有贴纸，最快的完成方法自然是大量复制盎司硬币，直接购买。刷出硬币后优先去斗技场先把当月的贴纸道具都买掉，然后再买主线迷宫的贴纸道具。

豪鬼（铜杯）

取得条件：造成5000以上伤害

奖杯说明：参看后文的奖杯"阿修罗"。

罗刹（银杯）

取得条件：造成10000以上伤害

奖杯说明：参看后文的奖杯"阿修罗"。

阿修罗（金杯）

取得条件：造成30000以上伤害

奖杯说明：在最终战前的对チャイルド战，操作真理的体现者与之战斗，事先的Gene里要有提升己方攻击力和降低敌方防御力的技能，上BUFF和对BOSS的DEBUFF完毕后，再针对其弱点用大威力的エル系单体属性魔法，一次大概能打出将近6万的伤害，可一次获得该系列的三个相关奖杯。注意BOSS的弱点会随时变化。

万人斩り（金杯）

取得条件：取得条件：击破10000以上敌人

奖杯说明：非常耗时的奖杯，主线通关一般能击破1500～2000的敌人，之后就去バトルモ－ド的斗技场一直刷最弱的敌兵，即便如此也要刷700多场战斗。

百万长者（金杯）

取得条件：所持金钱超过100万

奖杯说明：建议先获得后面的这个奖杯，这样有大量Gene，将所有Gene卖掉获得奖杯，注意不要存档退出游戏，这样Gene还会保留。

ジ－ン贤者（银杯）

取得条件：获得100种Gene

奖杯说明：Gene总数有138个，在填补图鉴的过程中可获得。建议使用ギフト合成把能做的Gene都做了，后期ギフト很容易获得，实在不行就刷盎司硬币去道具贴纸里买。

アメ－ジング！（金杯）

取得条件：总分超过1000万点

奖杯说明：在斗技场选择リ－グ战的A级战斗反复刷，一次大概能刷5万分，如此累积200战。

传说のエクスプロ－ラ－（金杯）

取得条件：完成300个任务

奖杯说明：做最简单的"纳品"类任务，做完以后选择シャッフル洗牌，重新接新一批的纳品任务。当天任务做完以后通过更改系统日期再次刷新，如此反复。如果纳品所需的道具不足，那只有去做稍微复杂一点的支线任务，刷任务的同时积累道具。



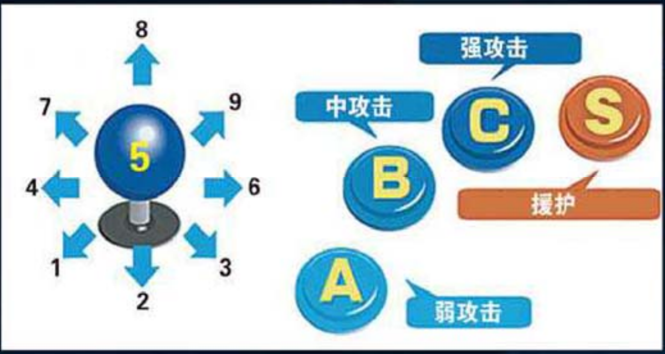
本作是“电击文库”创刊20周年的纪念作品，由制作了《夜下降生》的法式面包代工，SEGA进行发行。参战角色大都来自“电击文库”的高人气轻小说，如果是喜欢轻小说这一媒体的玩家，相信也会对这款游戏非常感兴趣。游戏上手简单，系统却粗中带细，令人回味无穷，仅仅作为一款格斗游戏来看也有着相当高的完成度。现在就来看看本作的详细介绍吧。

文 白菜 美编 香山

FTG	电击文库 战斗巅峰			所需记忆卡
	电击文库 FIGHTING CLIMAX			1084MB
	SEGA	2014年11月13日	日版	1～2人
零售版：6664日元/下载版：6664日元		对应交叉存档		对应玩家年龄：15岁以上

基本系统

键位说明



方向指令：为了方便阅读，本攻略中对方向指令的描述采用国际通用的“小键盘指令”。身边有电脑键盘的玩家可以观看键盘上右侧的小键盘，数字的排列方式即代表方向指令。例如右方向以数字6表示，下方向以数字2表示，左上方向以数字7表示。

按键指令：游戏中有A、B、C、S共4个按键，分别对应弱、中、强攻击与援护。对应键位可以在设定模式中进行变更。弱、中、强攻击归类为通常攻击，需要连续输入方向指令发动的招式称为必杀技。

画面解说



1	使用角色。左侧为1P正在使用的角色，右侧为2P正在使用的角色。
2	援护角色。左侧为1P选择的援护角色，右侧为2P选择的援护角色。
3	体力槽。受到攻击会降低，残量为0时视为败北。
4	Hit数。表示当前连段的攻击次数。绿色外框为确定连，红色外框表示中途可以受身。
5	BLAST标识。发动后会获得各种各样的效果。
6	巅峰槽。累积EX必杀技和超必杀技的能量槽。圈内数字表示当前已存储能量值。
7	王牌标识。当前可发动王牌技的次数。发动后标识会能量槽化，代表角色强化状态的持续时间。

基本行动

※ 以下系统说明均以玩家处于1P位置（左侧）为前提。

前进・后退：输入4/6方向，角色向对应方向缓慢移动。



蹲下：输入1/2/3方向，角色在原地蹲下。



跳跃：输入7/8/9方向，角色向对应方向跳跃移动。再次输入后可进行二段跳跃。



急速前跳（クイックフォワード）：快速连续输入2→8方向，角色会向前进行快速且大幅度的切入型跳跃。同样可派生出二段跳跃。



前冲：输入66，角色向前方快速移动。前冲没有硬直，随时可以进行跳跃或防御。



急退：输入44，角色向后方快速移动，不过没有无敌时间。



防御：在对手攻击接触到角色之前，输入1/4/7方向，即可采取防御行动。防御必杀技和王牌技时会损失

少许可回复体力，不过体力低下时不会因为防御而致死。另外空中也可以做出防御行动，但部分招式不能空中防御。



投技·拆投：贴近对手输入 6/4C 即可发动投技。被投的一方在被抓住的瞬间同样输入 6/4C 可发动拆投。



受身：被对手攻击吹飞时，按住 A/B/C 任意一键不放，角色会在可受身的最快时间点自动发动受身，从受创状态进入无敌状态并持续至角色落地为止。受身时输入方向可以向对应方向移动，并且重置二段跳发动权。在无敌状态下发动二段跳或出招攻击，则立刻解除无敌状态。



通常攻击：输入 A/B/C 键，角色发动通常技攻击。



连携攻击（コンビネ－ション）：攻击接触对手时按下其他通常技按键即可使出连携攻击。与其他作品有所区别的是，本作中连携攻击



通常情况下只局限于 A→B→C 这样由弱到强的连锁路线。而在王牌强化效果发动中，才能发动 B→C→A 或是 C→A→B 这样无视攻击强弱顺序的连锁路线。连携攻击中 A 的部分还能加入蹲攻击，最多能连打 3 次。另外部分招式可以在触碰到对手后进行“跳跃取消”，不过若是在攻击命中的情况下，同一套连段中只能跳取消一次。

快捷连携（クイックコンビネ－ション）：地面上 A 攻击接触到对手时，连续按下 A 键，角色就会自动使出固定套路的自动连段。巅峰槽在 1 以上时，会以 EX 必杀技来收尾。伤害虽然不高，但胜在轻松简便不失误，在对手体力不多时能够稳定结束战斗。当然玩家也可以在 EX 必杀技最后手动来追加超必杀技。



必杀技：输入特定方向指令 +A/B/C，即可发动必杀技。每个角色拥有的必杀技类型、数量和特性均有所区别，乃凸显角色特征的最大要素。



冲击技（インパクトスキル）：输入 A+B 或 2A+B 即可发动的强力招式，特征为启动瞬间（第 1 帧起）有相杀对手招式的性能。每个角色的招式形态都不同，但总体来说，A+B 均为横向的突进技，↓A+B 均为向上的对空技或当身技。冲击技可以取消任何通常技，命中后也可以正常连锁出 EX 必杀技或超必杀技，但被防御时只能连锁王牌技和 BLAST 来消除破绽，否则就是大确反。



冲击破坏（インパクトブレイク）：输入 4A+B 即可发动的全员共通中段技，发动时起跳一定高度可以回避下段攻击，起跳至最高点时获得等同于冲击技的相杀性能，攻击解除对手后再次输入 A/B/C 可发动特写画面的追加攻击，将对手浮空，自身也会跟着自动跳起。追加攻击按键输入慢一些的话，将不会出现特写画面，追加攻击本身的伤害补正也会劣化，大幅影响整套连段的伤害。冲击破坏被防御时没有确反，但追加攻击被防御后会出现极大的破绽。



EX 行动（エクステンドアクション）：发动特定通常攻击或特定必杀技时，按住输入的功能键（A/B/C）不放，招式的性能就会发生一定的变化，这被称为 EX 行动。注意 EX 行动并非“强化”原本的招式，而是“改变”原本的招式。另外也不是所有角色都拥有 EX 行动。



▲亚丝娜输入 214A/B/C 时按住不放的话，就不会派生出之后的冲刺攻击，仅仅转变为后跳的假动作。

援护行动

选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束、援护角色从场上消失后，援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示，代表可再次发动援护攻击。

援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接了当的高杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

每个援护角色都拥有至少两种攻击方式。其一是输入 2/5/8S 发动，俗称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，俗称为 6S，特征是指令带横向的方向。（延珠还有按住一种输入 2/5/8S 后，按住 S 发动的第三攻击方式。）通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。





援护取消

在攻击触碰对手、产生硬直时间时，消耗1条巅峰槽即可强制唤出援护进行攻击。这属于特殊援护行动中的援护取消，发动时角色身上会有绿色的光圈缠绕，画面也会瞬间暗转变黑，作为角色发动了援护取消的提示。援护取消是消除自身破绽，避免遭到确反或延伸连段的重要要素，但并非所有招式都能无限制地发动援护取消。在攻击命中对手的情况下，超必杀技无法使用援护取消；在攻击被对手防御的情况下，冲击技、冲击破坏和超必杀技无法使用援护取消。



王牌援护

在王牌技发动后的强化时间中，角色召唤援护时不再出现呼叫动作，即使攻击未触碰对手也可以在空中直接呼叫援护，发动援护取消时也不再消耗巅峰槽，可以说是随心所欲。因此在王牌的强化时间中，可以多多使用援护进行怒涛般的连续进攻。



巅峰槽相关

巅峰槽是分布在画面左下角和右下角的超必杀槽。发动特殊攻击或特殊行动时会消耗，随着时间经过会缓慢增加，玩家积极发动攻势（推前方向或前冲之类）的话会进一步提升增加速度、反之采取消极的行动则会停止增加（不断向后移动）。巅峰槽最大能积蓄5条。以下介绍所有需要消耗巅峰槽的行动。（援护取消已经在上文介绍过，就不再赘述。）

EX必杀技

以A+B的指令输入正常的必杀技，就会以消耗1条巅峰槽的代价发动经过强化的EX必杀技。EX必杀技发动时进入暗转暂停时间，角色身上出现绿色光芒，并且可以取消通常必杀技和冲击技。注意发动EX必杀技的瞬间，BLAST积蓄值会立刻提升10%。



超必杀技
（クライマックスアーツ）

最能代表角色特性、还原原作的超必杀技，简称CA。指令方面全员统一为41236B+C和63214B+C，消耗巅峰槽均为2条。发动时进入暗转变黑时间，场上背景变化并出现角色的立绘特写，可以取消除超必杀技外的任何招式。41236B+C为重视伤害的超必杀技，发动时没有任何特殊效果和无敌时间；63214B+C的伤害低于前者，但发动时角色附加无敌，且发动瞬间BLAST积蓄值立刻提升20%。超必杀技拥有最低伤害补正设定，即最少也能打出一定值的伤害，非常适合用在连段的最后提升连段整体的伤害。另外在超必杀技发动出现特写的期间，还可以输入A+C、消耗王牌标识来提升超必杀技的威力。利用王牌强化超必杀技时，角色身上会出现红色闪光，特写也进一步放大，一目了然。



反射防御
（リフレクションガード）

在防御硬直中，同时按下ABC之中任意两个键，角色身上就会出现类似护盾一样的特效，将对手推出一定距离，这就被称为反射防御。反射防御是脱离对手压制的极佳手段，但需要注意的是，血量占优的一方发动反射防御时，每次需要消耗0.5条巅峰槽，而血量较少的一方发动反射防御则无需任何消耗。因此这是非常适合劣势一方进行逆转的重要系统，一定要牢记在心。

※ 对可以进行空中防御的招式发动反射防御时，对手如果连锁出不可空中防御的招式，玩家也能继续发动反射防御将其防下。



BLAST

当角色头像旁边的BLAST标识显示为“BLAST OK”时，同时按下A+B+C即可发动的自身无敌的周身冲击波。也就是同类作品中经常出现的、俗称的“爆霸”。发动之后会进入积蓄时间，标识显示为“CHARGING XX.X%”的字样，在数字填充至100%之前不可再次发动。当满足发动条件，系统却限制玩家发动BLAST时，BLAST标识处会显示为“WAIT”字样。具体时机为使用连段型BLAST的连段持续中、角色倒地中、遭受投技攻击、遭受EX必杀技攻击和遭受超必杀技攻击途中。

当BLAST处于积蓄时间中时，血量劣势的一方，与对手的血量差越大，BLAST积蓄速度就越快。处于王牌效果强化时间中时也会提升积蓄速度。另外BLAST有三种发动方式（下文会详细介绍），也会影响到积蓄时间的长短。发动EX必杀技时立刻提升10%积蓄值，发动63214B+C的超必杀技时立刻提升20%积蓄值。



强化型BLAST
（パワーアップブラスト）

通常情况下直接输入A+B+C发动的BLAST，画面特征为角色周围产生红色的气流，俗称红霸。气流命中对手时直接增加2条巅峰槽，对手防御、倒地追击或打空的情况下只增加1条巅峰槽。发动之后BLAST标识显示为“POWER UP”，在10秒内角色进入巅峰槽缓慢提升（最终提升1条）、体力缓慢回复、攻防能力提升的强化状态。不过要特别注意，在该强化状态下即使发动EX必杀技和63214B+C超必杀技，也不会提升积蓄值。在王牌强化效果中发动强化型BLAST的话，可以延长王牌强化效果持续时间。由于强化型BLAST的效果非常强大，因此建议玩家优先考虑这种发动方式。



连段型 BLAST（コンボブラスト）



攻击中取消收招硬直发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生蓝色的气流，俗称蓝霸。气流触碰到对手时直接增加 1 条巅峰槽。直接输入 A+B+C 的话，命中对手时为不可受身的高浮空状态，可进行连段追击。注意如果输入 6A+B+C，则会将对手横向吹飞，撞到墙壁会反弹。可用于取消的招式为超必杀技和王牌技以外所有招式。连段型 BLAST 发动后没有 “POWER UP” 强化时间，也不会延长王牌强化效果持续时间，不过优势在于可以大幅提升连段的伤害，以及立刻进入 BLAST 积蓄时间，综合来说离再次使用 BLAST 的回复速度是最快的。在特别需要抢血的情况下，不妨考虑一下。

逃脱型 BLAST（エスケ－プブラスト）



处于受创硬直或防御硬直中发动的 BLAST，画面特征为角色周围产生绿色的气流，俗称绿霸。气流不可防御，命中对手时为不可受身的横向吹飞状态。逃脱型 BLAST 不仅没有任何发动恩惠，而且积蓄速度约为其他两种 BLAST 的 50%，因此建议只在非常、非常关键的时刻才考虑发动。注意不能在 EX 必杀技和超必杀技中途发动。

王牌技（切り札）



输入 A+C，消耗巅峰槽上方的王牌标识发动的角色固有招式。王牌技主要可以分为打击系和觉醒系两种。

打击系：王牌标识为红色，以直接攻击为主。发动时没有暗转变黑时间，攻击判定发生前附加对打击技无敌状态，大部分招式均为不可蹲防的中段技（仅塞尔贝莉亚的王牌技可蹲防）。发动后进入共通的王牌强化效果时间。

觉醒系：王牌标识为蓝色，以强化角色固有性能为主。发动时有暗转变黑时间，附加瞬间无敌状态。目前持有觉醒系王牌技的角色仅为桐人（キリト）、里见莲太郎、黑雪姬和夏娜（シャナ）四人。

王牌技可用于取消除超必杀技外的所有招式，其中打击系王牌技被防御时会将对手远远推开至高空，不会产生丝毫破绽。发动后的全员共通强化效果如下：

1. 通常技连锁路线大幅解放，可以进行 C→B→A 的逆向连锁，也可混入多次蹲攻击。
2. 唤出援护时取消呼出动作。
3. 援护取消时不消耗巅峰槽。
4. 未命中对手时亦可在空中唤出援护。
5. 连段中地面跳跃取消次数限制取消（通常状态下一套连段中只能跳跃取消一次）。
6. 全部通常技均可跳跃取消。

另外王牌强化效果的持续时间也根据角色不同有长有短，夏娜持续 30 秒，桐人与黑雪姬持续 35 秒，其他角色持续 25 秒。发动 EX 必杀技或超必杀技演出中，倒计时会暂停。强化时间中每受到对手一次攻击（注意是一次攻击，不是一击，例如 5A>5B>5C 的连段只算一次攻击，而不是算三次攻击），持续时间将立刻缩短 3 秒；强化时间中发动强化型 BLAST，持续时间立刻延长 10 秒。

王牌标识开局为 2 个，每失败一局时自动回复 1 个。

潜在能力（ポテンシャル）

选用角色下方的援护角色头像为彩色时，即可按 S 键发动援护攻击。当援护攻击结束、援护角色从场上消失后，援护角色头像从灰色开始由下往上充能，填充完毕后再次回复为彩色，角色说出一句台词提示，代表可再次发动援护攻击。

援护攻击大致分为三种类型，分别是攻击型（ATTACK）、防御型（DEFENCE）和特殊攻击型（SP ATTACK）。攻击型一般是直接发起攻击的招式；防御型是当身技类型，对手在其效果范围内发动攻击后会遭到反击；特殊攻击型一般没有直接了当的高杀伤力，但命中后能对对手的行动作出限制或削弱（例如行动拘束、伤害补正缓和等）。

每个援护角色都拥有至少两种攻击方式。其一是输入 2/5/8S 发动，俗称为 5S，特征是指令不带横向的方向；其二是输入 1/4/7/9/3/6/9S 发动，俗称为 6S，特征是指令带横向的方向。（延珠还有按住一种输入 2/5/8S 后，按住 S 发动的第三攻击方式。）通常情况下，援护攻击只能在地面发动，且发动时角色会做出呼叫的行动，产生一定的破绽。不过也有一些特别的发动方式，下文详细介绍。



角色	发动条件	效果（持续时间）	发动次数上限
全员	体力30%以下	攻击力提升10%（20秒）	1次
全员	只有对手胜利后结束对战的小局中，自身体力30%以下	攻击力提升20%（20秒）	1次
夏娜（シャナ）	招式命中10次※	攻击力提升10%（20秒）	1次
亚丝娜（アスナ）	使用援护4次	攻击力提升10%（10秒）	2次
美琴	招式命中10次※	攻击力提升10%（10秒）	2次
桐乃	使用援护6次	攻击力提升10%（20秒）	1次
静雄	受到共计20Hit攻击	防御力提升10%（10秒）	1次
黑雪姬	防御10次招式攻击	巅峰槽增加1条	1次
智花	使用援护6次	攻击力提升10%（20秒）	1次
桐人（キリト）	招式命中30次※	攻击力提升20%（10秒）	1次
深雪	使用EX必杀技3次	加快援护回复速度（20秒）	1次
大河	使用投技命中3次	攻击力提升10%（10秒）	2次
雪菜	使用EX必杀技2次	对手反射防御无效（20秒）	1次
莲太郎	使用蓄力必杀技3次	攻击力提升10%（10秒）	2次
结城晶（アキラ）	发生2次破招	10%攻击力（10秒）	3次
塞尔贝莉亚（セルベリア）	使用援护4次	攻击力提升10%（10秒）	2次

※ 招式命中次数并非指 HIT 数，而是不同招式的命中次数。例如 5A>5B>5C>214A 的连段，仅仅算 4 次命中。

主菜单模式

STORY

故事模式，以 CPU 为对手进行战斗。下分 ARCADE 模式与 DREAM DUEL 模式。

ARCADE

街机模式，玩家要连续挑战 9 名角色，通关后可以解放隐藏角色结城晶或塞尔贝莉亚的使用权以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

结城晶解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，4 场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第 9 战击败结城晶。

塞尔贝莉亚解放条件：街机模式下前 8 场战斗中，5 场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第 9 战击败塞尔贝莉亚。

DREAM DUEL

梦幻对决模式。玩家选择一名角色，可以挑战系统指派的6名角色。玩家所选角色与这6名角色在战斗前都会发生一些有趣的对话，熟悉原作的话相信能够让人会心一笑。6名角色全部击败后，即可解放所选操作角色的插画购买权和语音鉴赏购买权，以及所选援护角色的语音鉴赏购买权。关系到奖杯要素。

VERSUS

单机对战模式，可以直接与CPU对战。

NETWORK

线上模式。下分RANK MATCH模式、PLAYER MATCH模式和RAKING。RAKING为查看自身各项成绩在全球玩家范围内的排名。以下详细解说RANK MATCH和PLAYER MATCH。

RANK MATCH

排名赛模式。玩家要先选择自己的操作角色，然后通过线上随机配对战斗来提升网络积分，提高排名。该模式下可以详细设定“通信速度范围”、“切断次数限制”、“地区选择”和“排位等级选择”，精确地筛选出自己希望对战的对手。

PLAYER MATCH



玩家赛模式。玩家可以创建或进入其他玩家创建的房间，允许最多8名玩家同时入场，不过同时只能由两名玩家展开对决，剩下的玩家可以观战。但是本作不知为何无法邀请好友加入房间，想要进入他人的房间，只能通过搜寻。

ADHOC

局域网对战模式，与同样拥有本作的玩家面对面对战。使用时会暂时切断网络。

CHALLENGE

挑战模式。下分SCORE ATTACK模式、TIME ATTACK模式和SURVIVAL模式。

SCORE ATTACK

分数挑战模式。和最高难度的CPU进行9场战斗，用最后的积分进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TIME ATTACK

时间挑战模式。和固定难度的CPU进行9场战斗，用最后的用时进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

SURVIVAL

生存模式。一直与不同对手进行单局战，每局胜利后体力得到少量回复，巅峰槽继承，测试玩家能打倒多少名对手，用最后的成绩进行全球排名比较。关系到奖杯要素。

TRAINING



训练模式。能够进行各种设定调整，也可以控制2P角色录像，方便练习各种连段和状况应对。

CUSTOMIZE

编辑模式。可以购买角色图标、名片版式、称号和名人签名来作为个性要素在线上对战显示。另外角色的可使用颜色也是在此购买。关系到奖杯要素。

SPECIAL

特典模式。下分CHARACTER、NOVEL、MUSIC和REPLAY。

CHARACTER

角色相关特典。在此可以购买已解放购买权的各种插画和语音鉴赏。关系到奖杯要素。

NOVE

轻小说试阅。在本作中登场的所有轻小说，都能在此找到其第一卷第一章节的内容进行试阅。当然，是日文。关系到奖杯要素。

MUSIC

音乐鉴赏。可以欣赏本作中所有的BGM。

REPLAY

录像回放模式。在对战模式下战斗结束后，按下Start键可保存录像，之后即可在此观看。

OPTION

设定模式。本作支持PS3和PSV版本之间的交叉存档，拥有双版本的玩家也可以在SYSTEM分项中选择上传/下载交叉存档。



奖杯攻略

奖杯总数	59	铜杯	50	银杯	7	金杯	1	白金	1

白金难度	4/10	最少通过关次数	24
白金所需时间	15 小时	有无可能错过的奖杯	无
在线奖杯	有	奖杯 BUG 或事故	无
		硬件需要	无

白金路线

1. 将对 CPU 的局数改成 1，难度改为最低，完成故事模式 12 名角色的街机模式，并解锁结城晶与塞尔贝莉亚。
2. 完成故事模式 12 名角色的梦幻对决模式，解锁 12 名角色的插画购买权。
3. 进入训练模式，选择一名角色练习 1 小时，获得“トレーニング×3600sec”奖杯。
4. 用这名角色挑战分数挑战模式获得 300,000,000 分以上；时间挑战模式在 8 分钟以内通关；生存模式击败 15 人。
5. 完成战斗条件系列的全部奖杯。（可联网刷，也可以打 CPU 慢慢磨。）
6. 在特典模式的角色相关特典部分，购买所有操作角色的插画；在编辑模式下购买全部角色图标、全部名片版式和任意角色的全部颜色。
7. 轻小说试阅中任意点开一卷小说，翻到最后。
8. 如果还没有获得“ネット対戦デビュー”，请找个有网络的环境，上网打一场。

电击文库 FIGHTINGCLIMAX オールクリア!（白金）
取得条件：获得其他所有奖杯

STARTING CLIMAX（铜杯）
取得条件：初次进入游戏

シャナアーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：初次进入游戏街机模式选择夏娜（シャナ）通关

アスナアーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择亚丝娜（アスナ）通关

美琴アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择美琴通关

桐乃アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择桐乃通关

静雄アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择静雄通关

黒雪姫アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择黑雪姬通关

智花アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择智花通关

キリトアーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择桐人（キリト）通关

大河アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择大河通关

深雪アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择深雪通关

雪菜アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择雪菜通关

蓮太郎アーケードストーリークリア（铜杯）
取得条件：街机模式选择莲太郎通关

シャナドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择夏娜（シャナ）通关

アスナドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择亚丝娜（アスナ）通关

美琴ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择美琴通关

桐乃ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择桐乃通关

静雄ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择静雄通关

黒雪姫ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择黑雪姬通关

智花ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择智花通关

キリトドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择桐人（キリト）通关

大河ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择大河通关

深雪ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择深雪通关

雪菜ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择雪菜通关

蓮太郎ドリームデュエルクリア（铜杯）
取得条件：梦幻对决模式选择莲太郎通关

ハイスコアラー（银杯）
取得条件：分数挑战模式获得 300,000,000 分以上
奖杯说明：尽量保证每场战斗都能拿到至少一小局的完全胜利，稍稍受损的血量可以通过发动强化型 BLAST 来回复，这样每场战斗都能拿到 40,000,000 分左右。

タイムアタッカー（银杯）
取得条件：时间挑战模式在 8 分钟以内通关
奖杯说明：角色尽量选择打击系王牌技的角色，开场发动王牌技重创对手，然后发动强化型 BLAST 攒气，在强化状态下用 41236B+C 的超必杀技尽快将对手解决。每两小局战斗平均要在 53 秒内结束，前 4 场战斗难度较低，可以尽量多多赚取时间。

サバイバー（银杯）
取得条件：生存模式击败 15 人

ネット対戦デビュー（铜杯）
取得条件：初次进行线上对战

トレーニング ×3600sec（铜杯）
取得条件：训练模式累计游戏 1 小时

サポート ×100（铜杯）
取得条件：援护角色累计唤出 100 次（训练模式不可）

ガード ×1000（铜杯）
取得条件：防御敌人攻击累计 1000 次（训练模式不可）

投げ回避 ×50（铜杯）
取得条件：拆投累计成功 50 次（训练模式不可）

切り札 ×300（铜杯）
取得条件：发动王牌技累计 300 次（训练模式不可）

ブラスト ×100（铜杯）
取得条件：发动 BLAST 累计 100 次（训练模式不可）

EX 必殺技 ×500（银杯）
取得条件：发动 EX 必杀技累计 500 次（训练模式不可）

クライマックスアーツ ×100（银杯）
取得条件：发动超必杀技累计 100 次（训练模式不可）

インパクトスキル ×500（银杯）
取得条件：发动冲击技（包括冲击破坏）累计 500 次（训练模式不可）

リフレクションガード ×500（银杯）
取得条件：发动反射防御累计成功 500 次（训练模式不可）

ダメージ ×10000000（金杯）
取得条件：对对手累计造成 1000 万伤害（训练模式不可）

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

クライマックスアーツ失敗……　铜杯

取得条件：发动超必杀技没有命中对手（训练模式不可）

大逆转胜利！　铜杯

取得条件：体力差达 75% 以上时逆转胜利（训练模式不可）

奖杯说明：对手满体力，自身被打致发动潜在能力，然后随便挨一下的血量，差不多就是 75%

MAX CLIMAX-ARTS FINISH！　铜杯

取得条件：使用 2 个王牌标识强化的超必杀技获得胜利（训练模式不可）

全员集合！　铜杯

取得条件：1P 和 2P 双方同时唤出援护（训练模式不可）

奖杯说明：最好找朋友刷一下或是打一打线上对战，否则要抓 CPU 唤出援护的时间简直困难。

魂の激突　铜杯

取得条件：双方发动冲击技（包括冲击破坏）互相撞击（训练模式不可）

通常技胜利！　铜杯

取得条件：通常技胜利！

完全胜利！　铜杯

取得条件：所有小局均是完美胜利（训练模式不可）

奖杯说明：调成 1 局简单难度，满体力直接胜利即可。

頼れる相棒！　铜杯

取得条件：援护角色冷却时间结束的瞬间唤出援护（训练模式不可）

奖杯说明：一定要“瞬间”，选择冷却时间段的援护（例如キノ）多试几次即可达成。

スピード勝利！　铜杯

取得条件：10 秒以内胜利（时间速度限定为“Normal”。训练模式不可）

奖杯说明：建议第一小局先把巅峰槽存到 5 条，第二小局开场直接发动 41236B+C 超必杀技，然后用两个王牌强化，接下来再发动一次 41236B+C 超必杀技，最后随便打一套连段应该就成功了。

かかえ死に……　铜杯

取得条件：被击败时残余 2 个王牌标识和 5 条巅峰槽（训练模式不可）

スペシャルイラスト コンプリート　铜杯

取得条件：获得全部角色的特典插画

奖杯说明：完成 12 名初始角色的梦幻对决模式，就能开放他们的插画购买权。结城晶和塞尔贝莉亚只要解放使用权就会自动获得他们的插画。购买全部角色的插画一共需要 72000CP。

アイコン コンプリート　铜杯

取得条件：获得全部角色图标

奖杯说明：共需 167000CP。

プレート コンプリート　铜杯

取得条件：获得全部名片版式

奖杯说明：共需 211000CP。

キャラクターカラーコンプリート　铜杯

取得条件：获得任意角色的全部颜色

10年早いんだよ！　铜杯

取得条件：解放隐藏角色结城晶（アキラ）的使用权

奖杯说明：街机模式下前 8 场战斗中，4 场以上未使用超必杀技完成最后一击，在第 9 战击败结城晶，即可解放。

殿下のために……！　铜杯

取得条件：解放隐藏角色塞尔贝莉亚（セルベリア）的使用权

奖杯说明：街机模式下前 8 场战斗中，5 场以上使用超必杀技完成最后一击，且从未接关，然后在第 9 战击败塞尔贝莉亚，即可解放。

ノベル読了　铜杯

取得条件：轻小说试阅模式下读完任意一章节小说

角色分析

操作角色

夏娜（シャナ）



基础战术

夏娜的招式性能一目了然，是拥有高速飞行道具、长距离牵制技等高性能招式的典型正统型角色，无论面对怎样的对手都能占据一定的优势。她的立回行动速度快，擅长细腻的行动与牵制，且持有气槽存量时又能进行高伤害输出。拥有高速的空中前冲和大判定的空中攻击，在空中战中为全角色最强级别。而且这个角色并没有明显的弱点，硬要说的话，也只有地对空比较弱，以及王牌技为觉醒型，难以用于一击逆转这些地方了。总之是非常适合初学者选用的角色。

由于空中的强势，其立回的基本就是用各种跳攻击去压迫对手。JA 横向判定强，JB 对下方判定强，JC 对上方判定强，根据对手的行动方式来选择合适的招式攻击。空对空命中，就二段跳取消带入 J214C 的连段；空对地命中，就带入地面 AB 的连段。

当对手警戒夏娜的空中、不敢随意乱跳时，就可以从地面进行突袭。先用 2A 做试探，确认命中后接 2B 带入地面连段。被防时距离如果够近，可以接 5B 然后跳跃取消进入空对地的大有利状况。距离稍远的话，最后可以用 236C 进行牵制，确认命中再带入 J214AB 进行追加。

夏娜的高伤害非常依赖气槽，因此不到最后关头，千万不要使用逃脱型 BLAST（绿霸），一定要多用强化型 BLAST（红霸）来加气。气槽主要用于超必杀技追加伤害，以及 214 攻击被防后以 236AB 来消除破绽。连段的扩展除了 EX 必杀技、援护攻击和连段型 BLAST（蓝霸）外，记得还有王牌技，这也是觉醒型王牌技的优势。

※ 夏娜的 624BC 第三击延迟出，待对手下落一点后全中可以提升伤害。

王牌技性能

1. 发动中对打击技无敌，持续至发动结束。
2. 发动瞬间增加 0.5 条气槽，之后持续增加 0.5 条气槽。

推荐援护

蓝原延珠：主要作为连段延展和牵制使用。5S 的飞踢可以在高空将对手强制拉下来，让夏娜得以追加超必杀技。这招被防也会对对手造成很大的硬直，可以让夏娜从容展开攻势。

应用连段

● 2A＞2B＞2C＞AB

解说：无气基本连段。2A 之后追 5B 虽然可以跳取消更加灵活，但 5B 横向判定不长，很可能错失机会，因此确定命中时还是带入 2B。

● 2A＞2B＞2C＞AB＞214AB

● 2A＞2B＞2C＞AB＞超必杀技

● 2A＞2B＞2C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：1～3 气地面标准连段。

Vita出列
Vita动态
Vita制作
Vita攻略

● 4AB派生 > JBJC > (jc) JBJC > J214C > J214AB
解说：中段派生后的空中标准1气连段。要点在于二段跳后的第二个JC要用先端命中对手，这样J214C才能在打完后接上J214AB。如果发现高度没有调整好，J214C就不要等到出完再取消。

● 4AB派生 > JAJBJC > J214AB > 2A > 5B > 5C > 214C > 超必杀技
解说：中段派生后带入超必杀技的3气连段。要点在于JA要延迟一下再出，这样J214AB后可以用2A再捡起来。

● 4AB派生 > JBJC > (jc) JBJC > J214C（延珠5S）>（延珠5S命中）> 214A > 426BC
解说：王牌强化下的援护带入连段，比上一条节约1条气。不过因为受身修正的关系，最后的超必杀技限定为426BC。

●投技 > 236AB

●投技 > 624BC

●投技 >（延珠6S）> 2C > 214C > 214AB > 超必杀技
解说：投后连段。在没有援护的情况下很难打出高伤。第三条为4气连段，不过除了援护的1气外，其他部分均可酌情增减。王牌强化状态中连援护取消的气也可以省掉。

●【对手版边】2A > 2B > 2C > AB > 236AB > 5B > JAJB > (jc) JBJC > J214C > J214AB

●【对手版边】2A > 2B > 2C > AB > 236AB > 214C > 214AB
解说：版边标准连段。第一条注重伤害，第二条强制击倒。



● 2A > 2B > 2C > AB > 王牌 > 5B > JBJC > (jc) JBJC > J214C > J214AB

● 2A > 2B > 2C > AB > 王牌 > 2C > 214C > 214AB > 超必杀技
解说：王牌连段在AB后的两种带入方法。

亚丝娜（アスナ）



基础战术

亚丝娜是以突进型必杀技为中心的速度型角色。她的地面通常技判定都很长，收招硬直也小，在压制对手时非常强力，而且只要尖端命中就能带入连段，在中距离有着相当亮眼的表现。另外由于地面速度极快，容易管理双方的距离，在突袭方面也很抢眼。对空性能在整体地对空偏弱的本作中也算得上是一线。弱点在于没有空中冲刺，相比拥有空中冲刺的其他上位角色少一种进攻方式，而且没有飞行道具也会在面对某些角色或援护时陷入不利的局面。因此她的援护选择比较重要，最好能够弥补这些短处。连段方面也并不困难，同样是适合初学者选用的角色。

立回时空中大判定的JC和对上方强的JB都是赖以生存的灵魂技。抓到CH后在地面用5A或5B接一下，然后再次带入空连是她的主要伤害来源之一。地面战中利用她的高速以5A和2A去蹭对手，确认命中后带入连段，没命中也可以连锁至5B后跳跃取消重新压制，或是利用214B的EX行动来打乱对手的步调，连锁中带入236系的攻击也可以打对手的乱动，确认命中后立刻可以带入236AB或超必杀技。实战中建议多多利用236AB的强制倒地效果，起攻中混入高速的突袭和投择，牢牢把握住主动权吧。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对前上方强、横向判定弱的近距离升龙拳。不可空防和蹲防。

推荐援护

一方通行：主要作为连段延展和安全起攻使用。亚丝娜的AB、236系必杀技和J236系必杀技收尾均可带入一方通行的6S，之后是要扩展连段还是强化型BLAST加气悉随尊便。特别是凹AB和2AB的相杀时带入6S能够大幅提升连段的伤害。另外在236AB和J236AB的强制倒地效果后，出5S的当身技，能够在一定程度上安全起攻。

应用连段

● 2A > 5B > 5C > AB

● 2A > 5B > 5C > 236C
解说：无气基本连段。收尾用236C的伤害和状况都稍稍优于AB，但AB胜在不需左手操作且容易应对突发状况时的连段，也能够在关键时刻稳定带入高伤连段。个人推荐还是以AB收尾较好。

● 2A > 5B > 5C > 236A > 214AB > (jc) 强化型BLAST
解说：单人带入强化型BLAST的回气连段。

● 2A > 5B > 5C > AB > 236AB >（追地）2AAA5B5C

● 2A > 2B > 2C > AB > 超必杀技

● 2A > 2B > 2C > AB > 236AB > 超必杀技
解说：1～3气地面标准连段。236AB有强制击倒性能，如果援护注重起攻性能的话，不妨一直以236AB收尾然后起攻。

● 4AB派生 > JBJC >（垂直jc）JC > J236B > J236AB > 超必杀技
解说：中段派生后的空中标准连段。要点在于二段跳一定要垂直跳，否则是无法在J236B后面接上J236AB的。

● 4AB派生 > JC > J236B > 超必杀技
解说：中段派生后的2气超必杀技连段。要点在于JC一定要最速出。

●【对手非版边】4AB派生 >（延迟）JBJC > (jc) JC > J236AB > 5B > 5C > 2AB > J236AB

● 4AB派生 >（延迟）JBJC > (jc) JC > J236AB > 5B > 5C > 426BC



● 4AB派生 > JBJC > (jc) JBJC > J236AB > 5B > AB > 236AB > 超必杀技
解说：中段派生后能带入超必杀技的2～4气连段。前2条要点在于中段派生后的JBJC要延迟一下再出，这样J236AB命中后会与对手换位，才能稳定接上后面的连段。第3条比较实用稳定，同样也能够强制对手倒地。

●【对手非版边】4AB派生 >（延迟）JBJC > JC > J236AB > 5B > 5C > 2AB >（一方通行6S）> AB > 超必杀技
解说：王牌强化下的援护带入连段。当然不是王牌强化的话，也能用来爆强化型BLAST加气或最后追血。

●投技 >（追地）2AAA5B5C

●投技 > 超必杀技

●投技 > 236AB > 超必杀技

●投技 >（一方通行6S）> 5B > JAJC >（垂直jc）JC > J236B > J236AB
解说：投后连段。注意最后一条因为受身补正的关系，5B之后只能接JAJC。

● AB/2AB >（一方通行6S）> 5B > JBJC >（垂直jc）JC > J236B > J236AB
解说：利用冲击技相杀反击成功后的高伤害连段。

●（一方通行6S）> 王牌
解说：带入王牌的连段。只要能接上6S的连段后面都成立。

御坂美琴



基础战术

御坂美琴属于操作电击对应万能距离攻击的平衡性角色。她的招式从近至远一应俱全，可以根据对手的特性来转换自身的战斗方式。她的优点在于中、远距离下招式拥有相当不错的牵制能力，单发的伤害也比较出彩，还能轻易破坏对手的援护。由于在本作中大部分角色都是近身后才会发挥出火力的类型，因此大多数时间美琴都应该保持在中、远距离牵制对手。地面连段1气可以100%让对手倒地，也很适合配合援护起攻。但是弱点在于中、远距离的牵制技各自有着致命的空隙，同时本体的抗压能力也比较弱，因此若是被对手抓住机会突入怀中，很可能直接崩盘。总的来说，她是优点和缺点两极分化非常明显，需要玩家用心理素质来弥补的中、高级者向角色。

选用御坂美琴，最重要的一点就是要记住她各个招式的精确判定：横向无限距离的有2AB和426BC，远距离的有蓄力5C，中距离的有236C和蓄力JC。首先要反复练习把握这几个招式的攻击距离，直到在实战中看到对手的位置能够反射般地选择正确的招式。其中2AB只对地面有攻击判定，而对手远距离起跳时就要靠蓄力5C来封锁。当对手在中～远距离之间游走伺机突进时，要有意识地后跳以蓄力JC来牵制，或者直接236C试探。想要出人意表的话，后跳之后空中前冲JB突然切入也是可以的。万一被近身压制也不要慌乱，首先用反射防御弹开对手回到近～中距离，再做进一步的立回。地面抓到后一定要带入强制倒地的连段，以便开展下一轮的起攻。

※214系攻击解说：214A和214AB浮空最高，214C最低。浮空后A派生攻击距离短，C攻击距离长。浮空中按4/6可以做出平行移动，通常版可移动3次，EX版为4次。浮空中按2可快速落地，EX版在落地途中能做出攻击。浮空中按6A/B/C可以在降落同时往前掷出石块攻击。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对前上方强的近距离旋转踢。不可空防和蹲防。

推荐援护

高须龙儿：主要作为立回手段、起攻和飞行道具对策使用。由于龙儿的6S抵达版边后会产生极强的压制性，因此对手都会想办法提前将其打掉，而对于射程够远的御坂美琴来说，对手出手攻击就是最佳的狙击时机。空中或地面连段强制倒地之后6S直接带入起攻，即使被对手反击，由于龙儿的回马枪也不用担心被重创，对手如果轻举妄动反而会给美琴带来确反的机会。最后龙儿的6S在去程当中对飞行道具有当身判定，可以缓解奇诺等援护或远程飞行道具角色对美琴的牵制能力。当身成功后就送对手一发超电磁炮吧。

应用连段

● 2A＞5B＞5C＞AB

解说：无气基本连段。虽然没有强制倒地，不过基本也没有其他选择了。

● 2A＞5B＞5C＞AB＞214AB派生C派生6C＞（追地）蓄力2C

● 2A＞5B＞5C＞AB＞超必杀技

● 2A＞5B＞5C＞AB＞236AB＞超必杀技

解说：1～3气地面标准连段。除了气槽过剩或抢血时，通常情况下都用第一条打DOWN。援护为起攻或设置型的话，可以放弃追地直接进行援护。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC

●【对手非版边】4AB派生＞JBJC＞214AB派生C派生6C＞（追地）蓄力2C

解说：中段派生后的空中标准连段，不用气的话玩不出什么花样。实战中一般用气强制击倒对手。

● 4AB派生＞超必杀技

解说：版边起手或实在想要抢血的时候。

● 蓄力5C＞236AB

解说：需要快速确认的连段。不过被防或打空也没确反。

● 蓄力JC＞J214A派生C

解说：空中截击后追加伤害。

●【空对空】JAJB＞（后方jc）JB蓄力JC＞J214A派生C

解说：空对空JA命中后的确认连段，有一定难度。

● 2AB＞236AB＞（追地）2AB

解说：近全屏的牵制连段。伤害虽然一般，但很容易破坏对手的援护出招，且2AB被防236AB无法取消出来，也不用担心浪费气。能够确认的话，236AB后面可以追加超电磁炮。

● 投技＞214AB派生C派生6C＞（追地）蓄力2C

● 投技＞236AB＞超必杀技

解说：投后连段。一般用第1条带入起攻。

●（龙儿6S去程飞行道具当身成功）＞426BC

●（龙儿6S回程）＞后跳JC＞2A＞5B＞5C＞AB＞214AB派生C派生6C＞（追地）蓄力2C

解说：龙儿6S命中后的相关连段。

高坂桐乃



基础战术

桐乃是本作机动力数一数二的超高速近身战角色。她的冲刺和起跳的基本发生速度都很快，招式判定强、移动速度快、自保手段也非常丰富，还兼备本作首屈一指的超高性能突进必杀技，空中战中还持有高性能的空中前冲和大范围的JC，论切入性能方面乃当仁不让的No.1。缺点在于空中连段的火力稍弱，且空中连段无法让对手强制倒地，不过通过援护和超必杀技也可以解决这一问题。总而言之因为具备大量强力招式，且战术思路简单易懂，因此是非常适合初学者的角色。

桐乃的立回主要依靠空中大判定的JC和地面强力的236A派生攻击。JC的判定对上对下对前对后一应俱全，简直就是空中万金油，可以适用于任何情况。空对空时JA的横向判定和发生速度也非常值得依靠。地面236A展开的派生攻击非常恐怖，236A派生A急停虽然有确反，但整个动作完成极快，对手经常反应不过来，足以让桐乃开始下一轮攻势；当对手要抢招的时候，236A派生B或派生C就可以给其迎头一击。236A派生B、236A派生C派生B、236B以及236C派生B的滑铲命中对手后都会强制让其倒地，让桐乃可以不耗气轻松带入起攻。但如果不是在连段中出，被防会产生确反，一定要准备好援护来消除破绽；236A派生C发起的进攻不仅判定强，被防也可以再次跳取消，通过空中冲刺来摆脱被对手反击的危险。这几招夹杂使用，等到对手很有戒心之后，高速的冲刺2A就能打对手个措手不及了。而且桐乃在EX必杀技方面，还持有本作中惟一一个1气始动对打击技无敌的招式236AB，用来逆择对手再适合不过。王牌技也与众不同是高性能投技，这些都是引领桐乃力压群雄的极大优势。

※.桐乃的426BC为指令投判定，地面不可防御，对起跳的对手没判定。但在连段之中可以命中空中受创的对手，因此不要将其认识为投技，而是认识为“地面限定不可防御打击技”更好。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对前方一人身位的近距离投技，不可防御。对空中无攻击判定。不可破解对手王牌。

推荐援护

蓝原延珠：主要作为连段延展和消除破绽使用。5S的飞踢可以在桐乃4AB始动的连段后将对手拉下来带入超必杀技。6S可以在236系攻击派生的下段滑铲后强行消除破绽，使得桐乃可以更加放肆地进攻，加大多择的压力。非常适合喜欢Rash一波流的玩家。

加贺香子：主要作为连段延展、立回和起攻使用。5S虽然只对空中的对手有攻击判定，但也足以在4AB始动的连段后将对手拉下来带入超必杀技。而利用桐乃下段滑铲强制倒地的特点，在无气唤出6S后，还能保持5A压制住对手，使得起攻流援护的存在价值大幅增加。而且香子的6S空放也极有压力，配合桐乃的高机动性和空中强势的JA对空，要利用香子压住对手简直是轻而易举。非常适合喜欢稳扎稳打的玩家。

应用连段

● 2A＞5B＞5C＞236A派生B

● 2A＞5B＞2C＞236B

解说：无气基本连段。两条都能强制让对手倒地，开始下一轮起攻。

● 2A＞5B＞5C＞236A派生B＞236AB

● 2A＞5B＞2C＞236B＞236AB

解说：1气强制倒地连段。

● 2A＞5B＞5C＞236A派生B＞超必杀技

● 2A＞5B＞2C＞236B＞超必杀技

● 2A＞5B＞5C/2C＞236A派生C派生C＞J236AB＞超必杀技

解说：2～3气超必杀技连段。桐乃地面的主要伤害输出方式。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：中段派生后的空中标准连段。

● 4AB派生＞超必杀技

● 4AB派生＞J236AB＞前冲5A＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

● 4AB派生＞J236AB＞前冲5A＞5B＞426BC

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB＞（延珠6S/香子5S）＞236A＞超必杀技

解说：中段派生后的空中2～4气连段。4AB派生＞J236AB＞前冲5A的部分，需要J236AB在最低点打中，比较考验操作。

●【对手版边】2A＞5B＞5C/2C＞214AB＞前冲5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：版边限定的2气连段。伤害与通常2气624BC收尾的连段差不了多少。

●投技＞（追地）2AAA2B236AA

●投技＞超必杀技

解说：第1条是投技后的追地连段。后面的部分也是236A派生B或236AB等招式强制倒地之后，需要追地时的基本构成。

● AB＞（延珠6S/香子5S）＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

● 2AB＞J236AB＞前冲5A＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：冲击技相杀之后的连段。

● 236A派生C＞（jc）JAJC＞J236AB＞前冲5A＞5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

● 236A派生C＞（jc）JAJC＞J236AB＞前冲5A＞5B＞426BC

解说：236A派生C始动的基本连段。跳取消后JAJC的时间点需要多加练习。这两条连段实战价值很高，务必熟练掌握。

● 236A派生C＞J236AB＞236A派生C＞J236AB＞236A派生C＞J236AB

● 236A派生C＞J236AB＞236A派生C＞J236AB＞超必杀技

解说：236A派生C始动的高难度回收BLAST连段，J236AB需要延迟。三循环难度很高，一般实战中打第2条即可。



平和岛静雄



基础战术

静雄是属于高防御、高火力的厚重型力量角色。他虽然给人一种仗着重装甲硬上的感觉，但事实上由于招式判定和距离都很一般，实际上并不能一股脑往前冲，反而要求玩家进行精确的状况判断和纤细的操作。对空性能低下，空对地判定也不好，通常技发生偏慢，被防御后的情况也不理想，进攻手段有限的同时防御方面也令人不安，因此对玩家的操作水准有着比较高的要求。但他依然有着高火力和连段简易的优点，抓到机会后能轻易打出不俗的伤害，而且在空中拥有急速下降的奇袭技和霸体技，在突袭和防压制方面都有着不俗价值。当然，总的来说静雄毫无疑问是考验玩家立回能力的高手向角色。

立回中地面的5B和空中的JB在横向距离和发生速度上是最值得依靠的两个通常技，要以先置的感觉发动，等对手往上撞。地面5B触碰到对手后，可以取消2C来确认，命中后追加AB带入连段，被防则取消236A来牵制对手。236A虽然有着被对手相杀的危险，不过静雄的5C和2C后可取消时间都很长，能够延迟发动打乱对手的节奏。5C的纵向判定还不错，可以用来先置地对空，如果能够确认命中的话，直接取消236AB可带入大伤害连段。空中的236系攻击虽然速度很快，但被防后全部是确反，因此在发动时最好保证能有援护取消来消除破绽。最后提一下关于静雄的两大忌讳：一是当身技2AB，由于本作中当身技的发动方式是“防御对手的攻击→第一时间进行可防御的反击”，因此存在着被对手反相杀或防御的危险性。而静雄的当身技反击还会往前迈一步，面对来自头顶的攻击进行的反击还经常打空，因此绝对不要对空中的对手发动当身技。二是关于静雄的指令投，投技距离判定为A＞AB＞B＞C，A的可抓取距离为2A的攻击距离，因此就性能来说不算差。但命中后伤害实在说不上高，被躲开又会挨一套大确反，回报比方面实在是太不划算，因此也千万不能多用，在对手完全失去警戒的时候来一发突袭一下就行了。最好不要将他放在同类作品中“投技角色”的定位上，而是认识为“拥有指令投的打击系角色”比较妥当。

※1.静雄的指令投不能投下王牌技和冲击技，但是可以接在地面连段中，因此与桐乃一样，不要将其认识为投技，而是认识为“地面限定不可防御打击技”更好。

※2.静雄的624BC为本作中惟一不带无敌而是带霸体的同指令超必杀技。因此若是想用来对策王牌技或其他招式，请先研究自己的血量够不够。

王牌技性能

1.发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。

2.攻击方式为对前方和上方强的护栏攻击。不可空防和蹲防。

推荐援护

朵库萝（ドクロちゃん）：主要用于连段追加、安全起攻和远距离牵制。对于空连贫弱的静雄来说，朵库萝的5S能够在空连236攻击后将对手强制拉回地上带入大伤害连段。在两个身位的对空和起身压制方面，5S也有不错的表现。中～远距离6S的速度和单发高伤也能在一定程度上缓解静雄低机动力带来的劣势。

应用连段

● 2A＞5B＞5C/2C＞AB

解说：无气基本连段。虽然没有强制倒地，不过基本也没有其他选择了。

● 2A＞5B＞5C＞AB（第3击）＞214AB＞426BC

● 2A＞5B＞2C＞AB＞236AB＞426BC

解说：1～3气地面标准连段。节约气槽的话，直接在AB后带入426BC即可。426BC的伤害保证很高，是静雄的主要输出技能。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236C

解说：中段派生后的空中标准连段。不带入援护的话无法造成对手强制倒地。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236C＞（朵库萝5S）＞蓄力5C＞236AB＞426BC

解说：中段派生后带入援护的连段。节约气的时候可以省略掉236AB。

● 5C＞236AB＞426BC

解说：先置对空确认后的连段。被防也没确反。

● J236A/B/C＞（朵库萝5S）＞5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J236B

解说：空中突袭后的援护连段。始动技被防有确反，因此不管是否命中都建议唤出援护补位。

●【对手版边】2A＞5B＞5C＞AB＞236AB＞2C＞AB＞236AB＞426BC

●【对手版边】2A＞5B＞2C＞AB＞236AB＞5B＞5C＞236AB＞426BC

解说：版边两种带入超必杀技的连段。可以省略掉236AB。

● 214A/B/C/投技＞236AB＞426BC

● 214A/B/C/投技＞（朵库萝6S）＞236AB＞426BC

●【对手版边】214A/B/C＞（朵库萝5S）＞蓄力5C＞236A＞236AB＞426BC

●【对手版边】投技＞（朵库萝5S）＞蓄力5C＞236AB＞426BC

解说：投后的连段。第1条以外耗气比较凶猛，注意节制。

● 2AB＞236AB＞＞426BC

解说：当身后的连段。

黑雪姬



基础战术

黑雪姬是拥有远距离兼快速飞行道具攻击的射击型角色。通常攻击除A系以外也拥有相当不俗的横向判定，配合飞行道具的速度和纵向判定，能够掌握中～远距离战斗的主导权。她的最大优势在于红色模式王牌强化下的超强压制能力和伤害能力，能够极大程度地限制对手的行动。不过被近身之后，身体巨大、移动速度较慢的弱点就显现出来，难以从对手的攻势中逃离。此时就要依靠2AB的当身性能和214系C派生的瞬间移动能力来转守为攻。总的来说这个角色非常考验玩家自身的素质，是属于高级者向的角色。

核心的立回思路是236C的牵制，只要不被跳跃躲过，就是十分安全的远距离牵制技。236C的射程达2/3个屏幕，236AB的射程几乎达整个屏幕。在开启红色模式王牌强化之后，236C的射程为通常模式下236AB的射程，而236AB的射程则变为横向全屏。另外红色模式下236系攻击初次命中必定弹墙一次，而236AB则是不管命中几次都必定弹墙，非常容易打出不俗的伤害。空中攻击方面，JB对上空判定强，JC对前下方判定强，可以分别使用来对应试图接近黑雪姬的对手。如果不幸被近身，看准时机使用2AB当身，能够摆脱困境转守为攻。另外214/J214系C派生可以让黑雪姬进行瞬间移动，落下时还可以出通常技，可以用于被逼到版边后强行交换位置。王牌强化虽然还有蓝色和绿色模式，下文也会进行说明，但实战价值远远不如红色模式，因此几乎没有必要使用。

王牌技性能

黑雪姬的王牌技为觉醒型，发动中对打击技无敌，持续至发动结束。她的王牌技在发动时，配合方向同时输入AC，有三种模式可供选择。

红色模式：4AC发动。提升攻击力，强化236系攻击的距离和不可受身时间，236A/B/C在236系攻击中初次命中必定弹墙，236AB必定弹墙。

蓝色模式：6AC发动。提升攻击力，增加214系攻击的攻击次数，214C发生追加攻击判定。

绿色模式：2AC发动。提升防御力，缩短2AB的当身硬直时间，当身命中后造成对手浮空，AB命中后可跳跃取消。

※5AC为随机发动一种模式，没有特别去使用的必要。

推荐援护

奇诺（キノ）：主要用于连段追加和地面强力牵制。6S配合红色模式下236C和236AB的弹墙有着惊人的效果，足够时间让黑雪姬靠近接个高伤的426BC，或是直接强化型BLAST加气。4AB的连段也能获得有效扩展。5S也可以用在地面236C压制的硬直中突袭让对手吃一发然后带入连段。非常适合贯彻射击流战术的玩家选用。

晓古城：主要用于连段追加和强力压制。6S的用法与奇诺基本相同且更加容易接上。5S则是配合236C压制使用或起攻使用，让黑雪姬得以靠近对手打择。适合拥有一颗近战之心的玩家选用。

应用连段

● 2A＞2B＞2C＞AB/236C

解说：无气基本连段。AB打完后在近距离对手受身，比较危险，但优点在于确认气槽后可追加后续连段。236C会把对手推远，但伤害稍低。

● 2A＞2B＞2C＞AB＞236AB

● 2A＞2B＞2C＞AB＞超必杀技

2A＞2B＞2C＞AB＞236AB＞

● 624BC

解说：1～3气地面标准连段。除了回收BLAST槽以外，基本不用第3条打。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

●【对手版边】4AB派生＞JBJC＞（垂直jc）JBJC＞J236A＞J236ABC

解说：中段派生后的空中标准连段。

● 2A＞2B＞2C＞AB＞（红色模式）5B＞5C＞236C

● 2A＞2B＞2C＞AB＞（红色模式）5B＞5C＞236C＞（奇诺/古城6S）＞AB＞超必杀技

解说：带入王牌的无消耗连段和援护超必杀连段。像这样提升连段的伤害就是选择这两个援护的重要理由。

● 2A＞2B＞2C＞214A派生A＞（红色模式）5B＞5C＞2C＞236C＞236AB＞（奇诺/古城6S）＞AB＞超必杀技

解说：伤害比上一条高，但至少消耗1气，且有一些距离限制，因此综合来说只在特别有把握的情况下用。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞（召唤奇诺6S）＞J236AB＞（奇诺6S命中）＞624BC

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞（召唤古城6S）＞J236AB＞（古城6S命中）＞426BC

解说：从援护带入超必杀的空中连段。要点在于J236A＞援护＞J236AB整个过程都要最速。需要多加练习。

●投技/2AB＞236AB/超必杀技

解说：投技和当身的基本连段。注意当身后若是直接取消426BC必须要最速，否则很难接上。

●投技/2AB＞（红色模式）5C＞236C＞（奇诺/古城6S）＞AB＞超必杀技

解说：从投技和当身带入的大伤害连段。特别是使得当身的价值大幅提升。

●【红色模式】236C＞236AB＞（奇诺/古城6S）＞5B＞5C＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：红色模式下确认236C命中后的标准连段。注意红色模式的236C会弹墙，等到弹墙发生后再取消236AB。

●【红色模式】2A＞2B＞2C＞236C＞236AB＞（奇诺/古城6S）＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：因为受身补正的关系，上一条连段中的5B5C要去掉。



凑智花



基础战术

智花是本作中拥有最多起攻方式的角色，也就是同类游戏中的起攻型角色。她的战斗方式是在攻击中强制放倒对手，然后通过强力的起攻来一鼓作气将对手拿下。必杀技基本上都是延迟发生判定的设置型，不仅在起攻方面具有极大的优势，在正常的立回中使用，也能极大地限制对手的移动方式。连段稳定且命中确认时间长，在状况判断选择连段方面也有着优势，间接提高了对局势的掌控能力。EX必杀技之间能够相互连接，有气就有伤害，王牌技也是打击系中高性能的一类。然而她在横向攻击方面稍稍有些弱势，设置必杀技时也会露出一定的破绽，在与对手近距离交战时，要考验玩家的立回能力。但不管怎么说，起攻方面的先天优势加上高火力，再加上容错率低的连段构成，使她成为非常适合初学者使用的角色。

远距离的战斗中，可以先设置236B/C、214B派生C/6C和214C来牵制对手，伺机进入中距离战。中距离下地面战先置横向判定长的2B抑制对手的地面突进，同时活用214A/B/C来牵制对手夺取优势，空中战则以判定极高的JC为主。在中～远距离的牵制战中保留一定量的气槽后，近距离战抓住机会放倒对手即可进行强力的起攻循环。在强力压制的同时，预测对手的抢招并施以痛击。智花的强制倒地起攻要配合合适的援护才能发挥出最大的威力，而带入援护的连段则在王牌状态下才有着出色的表现，因此在战斗中也应该尽快找机会发动王牌技。

※1.AB攻击命中后有四种变化。在最基本的AB中，智花的动作可以分解为运球→拍球→传球三个步骤。拍球会拍两下，每下都有一次伤害。在拍球过程中再次按下AB，最后的“传球”会变化为射篮动作。射篮动作跳到最高点时再次按下AB，智花就会完成“射篮”。射篮动作中智花身体会闪光，如果刚好在闪光瞬间按下AB，智花身后会生出羽翼，完成“完美射篮”，大幅增加对手的不可受身时间。如果在射篮动作中过早、过晚或不按下AB，射篮就会变为传给大前锋的“高空接力”，将对手打飞出去。四种变化的伤害排序为“完美射篮＝高空接力＞射篮＞传球”，不过只有传球才能直接取消EX必杀技带入高伤连段。

※2.214B系的攻击派生，输入6方向会加长射篮的距离，输入C则会将射篮变为高空接力。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对横向判定强的多段攻击型突进技，最后一击才有大威力。不可空防和蹲防。

推荐援护

奇诺（キノ）：主要用于连段追加和地面强力牵制。5S能够弥补智花缺少地面远程攻击的弱点，而6S长时间不能受身的性能与攻击轨道，更是与智花的各种必杀技相当合拍，能够轻易带入强力起攻。这个援护简直是智花的惟一选择。

应用连段

● 2A > 2B > 5C > AB

解说：无气基本连段。AB是否要进行派生，可以在智花拍球的过程中确认气槽再决定。

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 214AB > 强化型BLAST

解说：1气的单人强化型BLAST回气连段。

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 214AB > JBJC > （jc）JBJC > 超必杀技

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 236AB > 超必杀技

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 214AB > JBJC > （jc）JBJC > J236AB > 624BC

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 214AB > JBJC > J236AB > 超必杀技

解说：1～4气地面标准连段。

● 4AB派生 > JBJC > （jc）JBJC > J236AB > 624BC

● 4AB派生 > JBJC > J236AB > 426BC

解说：中段派生后的空中标准连段。J236AB射篮后，下落过程中对手会往后飘一点距离，因此是否能接上426BC与高度有直接关系。

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 236AB > 王牌

解说：为了高效率起攻，尽早用掉王牌的连段。虽然不如裸放的伤害高，但有使用的价值。当然如果有把握裸放命中那再好不过。

● 投技 > 214AB > JBJC > （jc）JBJC > J236AB > 624BC

解说：投后连段。注意214AB要最大延迟。

实用起攻

● 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

解说：智花起攻的基本带入方式。奇诺6S造成的高浮空和强制倒地能够让智花把握好距离再设置好蓄力214B，是最为安全且高效的起攻方式。

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 214AB > 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

● 2A > 2B > 5C > AB（传球）> 236AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

投技 > 214AB > 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

● 4AB派生 > JBJC > （jc）JBJC > J236AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

解说：中下投三择始动的起攻连段。注意第4条呼叫援护的时机与角色位置有关系。版中的话第一时间呼叫即可，版边（不管哪一方）则需要在球射出后达到最高点的瞬间呼叫，难度比较高，需要练习才能稳定。

●【蓄力214B设置中】2AAA > 2B > 5C >（蓄力214B命中）> 5B > 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

●【蓄力214B设置中】4AB派生 >（蓄力214B命中）> 落地5B > 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

●【蓄力214B设置中】投技 >（蓄力214B命中）> 5B > 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

解说：中下投三择始动的循环起攻连段。

●【对手版边，蓄力214B设置中】2AAA > 2B > 5C >（蓄力214B命中）> AB（高空接力）> 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

●【对手版边，蓄力214B设置中】4AB派生 >（蓄力214B命中）> AB（高空接力）> 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

●【对手版边，蓄力214B设置中】投技 >（蓄力214B命中）> AB（高空接力）> 2AB >（奇诺6S）> 蓄力214B

解说：上一套的版边变化版，威力稍微提升。当然直接沿用版中的套路也无不可。

●【追地】2A2B2C > 236A > 2A >（236A命中）

●【追地】2A2B2C > 236A >（236A命中）> 4AB

●【追地】2A2B2C > 236A > 2A >（236A命中）> 4AB

●【追地】2A2B2C >（稍稍延迟）236A > 投技

解说：近身追地后的236A起攻套路。第3条2A命中的话，后面全部是连续中。这套起攻虽然不如蓄力214B强力，但优点在于不耗气。不过使用时要注意防范对手的冲击技相杀。



桐人（キリト）



基础战术

桐人是类似于夏娜的正统主人公型角色，而这个角色最大的特征就是在战斗力依存于王牌。通常情况下桐人的招式虽然看起来酷炫，但论判定实在是不值一提。机动力也不高，没有飞行道具和好用的牵制技，不配合援护的话，单体立回性能非常低下，几乎可以说是本作的最弱角色。但是一旦开启他的觉醒王牌技“二刀流”，招式的距离、判定、连携的紧密度和伤害全部都大幅提升，可以说是一跃成为最强级别的角色。由于通常状态和王牌强化状态实力反差巨大，因此开启王牌的时机和玩家自身的立回能力决定了这个角色的战斗力。

由于本作在“潜在能力”以及反射防御的设定上都调整为容易逆转的系统，因此过早发动王牌的话，很可能导致最后必须以单刀状态面对被系统强化过的对手，这是相当不利的。因此强烈建议玩家能够以通常状态进行3000左右的输出后再发动王牌。通常状态下空中几乎只能靠JB来展开攻击，JC只对正下方有一点判定，而且非常不好掌握，需要多加熟悉。空对空后带入426BC是桐人通常状态下的主要输出来源之一，有机会一定要连。AB后配合援护也能打出相当不错的伤害，最大限度活用了突进型AB的优势。地面连锁要多用5B，不可空防的同时还可以跳取消，能让桐人占据优势进行压制。最后最重要的一点，起手后接王牌的连段一定要熟练掌握。

※必杀技中236系的66派生，实际上在任何地面通常技之后都能直接发动。

王牌技性能

1. 发动中对打击技无敌，持续至发动结束。
2. 效果持续中所有招式攻击判定加大，伤害提升10%，236系、214系和J236系通常必杀技追加4、8、6三个方向的派生攻击，最多可派生三次，不过每次派生都会自损少许可回复体力。

推荐援护

奇诺（キノ）：主要作为连段延展和远程牵制使用。5S可以弥补桐人缺乏远距离攻击的弱点，6S带入空中连段和地面EX必杀技之后能够造成对手浮空，方便追加攻击或强化型BLAST回气。在二刀流的王牌强化时间中，其低冷却时间也为桐人捕捉对手提供了不少便利。总的来说是强化桐人立回的援护。

莉法（リーファ）：主要作为远程固定和安全起攻使用。5S同样可以弥补桐人缺乏远距离攻击的弱点，且能够对空，几乎能100%拿到战局的优势。6S攻击稍迟，但能够让桐人跟自己一起发动攻击，同时也是浮空连段的组成部分。在二刀流的王牌强化时间中，5S的起攻还能打出极具威胁的正逆择。总的来说强化了桐人的起攻和立回优势。

一方通行：主要作为连段延展、远程牵制和安全起攻使用。6S弥补桐人缺乏远距离攻击的弱点，虽说攻击判定远远低于奇诺与莉法，但胜在回报大。5S的当身则作为安全起攻，在角落能让桐人发挥极强的压制力。总的来说强化了桐人的防御性能和攻击回报。

应用连段

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）

解说：无气基本连段。236C收尾不派生也无所谓。

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞236AB

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞超必杀技

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞236AB＞超必杀技

解说：1～3气地面标准连段。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB

解说：中段派生后的空中标准1气连段。要点在于4AB派生后的两次JBJC都要最速。如果没有出到最速，就省略掉J236A，直接用J236AB让对手强制倒地吧。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞426BC

解说：中段派生后带入超必杀技的2气连段。

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击）＞王牌＞5B＞2C＞5C＞236C＞8派生＞4派生＞6派生（第3击）＞236AB/超必杀技

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击）＞王牌＞（前冲）5A＞2C＞5C＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236C＞426BC

解说：地面下段始动带入王牌的连段。第1条的要点在于236C打到第3击就要取消王牌或最后收尾的必杀技、超必杀技，否则会被受身掉。第2条的要点在于王牌发动后的前冲5A要冲到贴身距离，如果失误，就直接带入第1条连段的后半部分。因为第2条可以免去自损伤害，因此还是应当尽量熟练掌握第2条。

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236AB＞王牌＞5B＞5C＞JBJC＞J236A＞236AB/426BC

解说：中段派生后的王牌带入3气连段。注意最后的超必杀技限定为426BC。

●投技＞王牌＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞426BC

●投技＞王牌＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞4派生＞624BC

解说：投后带入王牌的连段。注重伤害用第1条，注重回收BLAST用第2条。

●投技＞（一方通行6S）＞5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J236C＞426BC

● AB＞（一方通行6S）＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236C＞426BC

解说：投技和AB相杀带入援护的连段。注意投后因为受身补正的关系，5B后只能追JA。

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞（一方通行6S）＞强化型BLAST

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞236AB（第1击唤出奇诺6S）＞（奇诺6S命中）＞强化型BLAST

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击派生66B）＞236AB（第3击唤出一方通行6S）＞（一方通行6S命中）＞强化型BLAST

解说：通常状态下的强化型BLAST援护连段。奇诺做援护的话限定1气。

●【王牌强化】2A＞5B＞5C＞236C＞4派生＞8派生＞6派生（第1击唤出奇诺6S）＞（奇诺6S命中）＞强化型BLAST

●【王牌强化】2A＞5B＞5C＞236C＞4派生＞8派生＞6派生（第3击唤出一方通行6S）＞（一方通行6S命中）＞强化型BLAST

解说：二刀流中回气连段。

●2A＞5B＞5C＞236C（第3击）＞王牌＞5B＞2C＞5C＞236C＞8派生＞4派生＞6派生（第3击）＞236AB（第1击唤出奇诺6S）＞（奇诺6S命中）＞强化型BLAST

● 2A＞5B＞5C＞236C（第3击）＞王牌＞5B＞2C＞5C＞236C＞8派生＞4派生＞6派生（第3击唤出一方通行6S）＞（一方通行6S命中）＞起跳强化型BLAST

●2A＞5B＞5C＞236C（第3击）＞王牌＞（前冲）5A＞2C＞5C＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞4派生＞8派生（第3击唤出一方通行6S）＞（一方通行6S命中）＞起跳强化型BLAST

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236AB＞王牌＞5B＞5C＞JBJC＞J236A＞4派生（第1击唤出奇诺6S）＞8派生（奇诺6S命中）＞强化型BLAST

● 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236AB＞王牌＞5B＞5C＞JBJC＞J236A＞236AB（第3击唤出一方通行6S）＞（一方通行6S命中）＞强化型BLAST

解说：一系列的王牌、援护带入强化型BLAST的连段。注意一方通行6S的可受身时间来得比较快，需要跳起来强化型BLAST才能命中。

●【追地】214A＞214AB

解说：残血的时候很有效的追地连段，能追出400左右的伤害。



司波深雪



基础战术

深雪持有大量中～远距离招式，属于特化这个距离战斗的中～远距离角色。她的优势在于能够将近距离战斗的角色封杀在外，攻击手段比较多变，而近身战也不吃亏，冲击技的性能都比较优秀，王牌也有极大的威慑力。在空中善用二段冲刺和214系的移动，能够达到跟夏娜同级别的空中机动性。必杀技也能极大程度限制对手的行动。不过缺点在于远距离招式出招硬直太大且对近距离没有很好的保护作用，被抓住空隙近身的话免不了一套连段。自身的速度也不算快，在面对拥有空中前冲的角色时，会很轻易被其接近，需要玩家靠自身的稳定实力来保护。而且深雪的连段难度较其他人来说比较高，需要花长时间练习，总的来说是高级者向角色。

空中的行动主要以对下判定强的JC和对横向判定的JB为主。地面连携以2AA＞5B＞2C＞236B来试探，注意2A一定要多点几个调整距离，否则一旦命中的话，236B会打不到。连携中选择5B而不是2B，一是因为5B较长，二是因为2B不能跳取消。对手防御稳健的话可以混入214系攻击，在下落时可以出招截击对手乱动。虽然落地有硬直，但利用落地前出招挥空取消的方式就能取消硬直，同时还能防住对手的冲击技凹相杀。被逼在角落时，空中二段跳＋二段前冲+214系攻击能够让深雪移动很长的距离，脱离版边且防止对手追击。被压住时可以用2AB凹一下，如果凹到CH就能有大回报。地面利用蓄力2C还可以直接突袭中距离，确认蓄力2C＞236B命中后立刻就能带入连段。王牌的超强判定也能极大程度限制对手的跳跃行动，就算是乱放，也可以先让对手意识到这一点。

※深雪的2AB发动后周围会缠绕着风的特效，5秒内对手在风的特效范围内受创，即会立刻被吹上高空。深雪防御或受到任何攻击，风的效果立刻消失。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，不过不会持续至攻击判定发生，中间有空隙。
2. 攻击范围为深雪前方全屏幕，自动攻击对手所在位置，不可空防和蹲防。

推荐援护

高须龙儿：主要作为诱敌和起攻压制使用。空中J214AB等强制倒地的招式收尾，或是空连自身先落地后放出6S，对手如果有想打掉的意识，可以用蓄力2C、236AB、426BC、甚至是王牌来抓出招空隙。回程时压制住对手可以进行各种多择。另外去程如果当身飞行道具命中对手，深雪也可以直接追加426BC或王牌技，相性比较好。

应用连段

● 2AA＞5B＞2C＞236B

● 2AA＞5B＞5C＞AB

解说：无气基本连段。第一条方便确认气槽带入耗气连段，第二条通常伤害高一些，但是对于后续压制不方便。

● 2AA＞5B＞2C＞236B＞214AB＞下落时JC＞落地后再起跳JAJB＞(jc)JBJC＞J214AB＞超必杀技

解说：1～4气地面标准连段。是否要全程走完可以跟自己的气槽商量一下。不管在哪个部分中断对于深雪来说都是不错的局面。

● 2AA＞5B＞2C＞236B＞214AB＞下落时JC挥空取消落地硬直＞5A＞5B＞超必杀技

解说：3气直接带入超必杀技的连段，特别需要抢血的时候使用。

● 4AB派生＞JBJC＞(jc)JBJC＞J214A

● 4AB派生＞JBJC＞(jc)JBJC＞J214A＞J214AB

● 4AB派生＞JBJC＞(jc)JBJC＞J214A＞J214AB＞超必杀技

解说：中段派生后的空中标准连段，收尾J214AB能强制倒地。J214A＞J214AB要等深雪下落至与对手同一高度时再取消。没有把握的话直接JJ214AB也无大碍。

● AB＞214AB＞下落时JC挥空取消落地硬直＞5A＞5B＞JBJC＞(jc)JBJC＞J214A＞J214AB＞超必杀技

● AB＞214AB＞下落时JC挥空取消落地硬直＞5A＞5B＞超必杀技

解说：冲击技相杀后的单人连段。难点在于AB要在任意一击的瞬间取消，否则对手浮空高度会不够。J214A＞J214AB的部分感觉困难的话，可以去掉J214A。

● 2AB(CH)＞(风特效浮空)＞5B＞JBJC＞(jc)JBJC＞J214A＞J214AB＞超必杀技

解说：2AB捞到CH后的标准连段。

●投技＞214AB＞下落时JC＞(jc)JBJC＞J214AB＞超必杀技

解说：投后连段。同样可以中断在任何地方。

● 蓄力2C＞236B＞214AB＞下落时JC＞落地后再起跳JBJC＞(jc)JBJC＞J214AB＞超必杀技

解说：蓄力2C突袭后的连段。

● 214A/B/C＞下落时JB＞落地后再起跳JBJC＞(jc)JBJC＞J214A＞J214AB＞超必杀技

解说：214系攻击突袭命中后的连段。记住被防时下落跳攻击挥空可以取消落地硬直，对策对手的冲击技和无敌技。

●【对手空中防御】236AB＞王牌

解说：严格来说这并不是连段，因为空中反射防御可以持续防御住王牌。但毕竟需要一些对策和反应，乱战中突然一次对手一般难以反应，还可以迫使对手在空中防御236AB后不得不开反射防御废气，作为一种进攻手段还是记下来。



逢坂大河



基础战术

大河是典型的速度型近身战角色。她的招式大都是近距离，缺乏飞行道具和空中前冲，必杀技虽然算突进，但有被确反的危险。不过她在地面的脚程极快，连段的横向搬运距离和强制倒地效果也很不错，招式的性能也非常容易理解，综合来说算是适合初学者的角色。

选用大河时，首先要避免她的空中战。虽说姑且是 JC 对下 JB 对横，但总的来说她的空中技性能确实不太好，如果进入空对空的局面，难保不吃大亏。大河的核心思路应该是在中距离的时候以前冲 2A 和 5B 去抓对手的破绽，由于她在地面速度实在很快，就是这样简单的行动也会让对手很有压力。地对空方面有判定相当值得信赖的 2AB，当然被防就是大确反，使用时一定要有心理准备。空中和地面连段中都以 214AB 收尾，基本都能造成对手强制倒地。此时再以安全跳（以跳攻击重合对手起身，让对手在低点防御，这样同时可以防御住对手的起身冲击技）发起进攻，利用速度进行中下投择。如果能将对手逼迫至版边，大河的压迫力就会体现出来了。援护方面最好选择一些能提升大河空中连段攻击力，以及能够进行远程攻击的角色。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击范围为大河前方延展至斜上方的弹道，不可蹲防（最远位置对手不在空中会打不到）。

推荐援护

朵库萝（ドクロちゃん）：主要用于连段追加、安全起攻和远距离牵制。对于空连贫弱的大河来说，朵库萝的 5S 能够在空连攻击后将对手强制拉回地上带入大伤害连段。在两个身位的对空和起身压制方面，5S 也有不错的表现。中～远距离 6S 的速度和单发高伤也能在一定程度上缓解大河立回上的压力。

应用连段

● 2A > 5B > 5C > 236C/AB

解说：无气基本连段。236C 收尾也可以，但个人倾向于 AB，因为有更多时间进行状况确认。

● 2A > 5B > 5C > AB（第 2 击与第 3 击之间）>（朵库萝 5S）> 强化型 BLAST

解说：带入援护的回气连段。

● 2A > 5B > 5C > AB > 236AB > 624BC

● 2A > 5B > 5C > AB > 214AB > 超必杀技

解说：地面 1～3 气的标准连段，如果不是特别需要推版边的状况，建议中间都用 214AB 来衔接，这样可以根据情况选择最后的超必杀技。就算不接超必杀技，对手也是强制倒地在大河面前，方便下一轮起攻。

● 4AB 派生 > JBJC >（jc）JBJC > J214AB

解说：中段派生后的空中标准连段，收尾直接用 J214AB 能强制倒地。如果不想用气，JBJC 后什么都不接，优势会大一些。

● 4AB 派生 > JBJC >（jc）JBJC >（朵库萝 5S）> 蓄力 5C > AB > 214AB > 超必杀技

解说：利用援护将对手强制拉回地面的连段。蓄力 5C 的时机需要稳定，否则很可能遭到确反。

● AB（第 2 击与第 3 击之间）/2AB >（朵库萝 5S）> 蓄力 5C > AB > 214AB > 超必杀技

解说：冲击技始动的连段，伤害相当不俗。注意 2AB 始动的话，要保证对手中招时不在自己头顶。

● 投技 > 214AB > 超必杀技

● 投技 >（稍稍延迟）J214AB > 5B > 236C（最后一击之前）> 214AB > 超必杀技

解说：投后连段。第 1 条稳定强制击倒，第 2 条伤害更高，但需要多加练习，5B 失误追地的话就是确反。

●【对手版边】2A > 5B > 5C > AB > 236AB > 5B > JAJBJC >（jc）JC > J214C >（朵库萝 5S）> 超必杀技

解说：版边限定连段。在 236AB 的部分中断有个强制倒地。后面追加至（jc）JC 为止大概能多出 400 伤害，不过可能会被对手逃出版边。

姬柊雪菜



基础战术

雪菜是继夏娜、桐人之后第 3 位典型正统平衡角色。她拥有横向长距离牵制技、判定强的跳攻击以及泛用性极高的超必杀技，连段带入 EX 必杀技后还能强制让对手倒地。而且使用两次 EX 必杀技后，还会激发 20 秒内无效化对手反射防御的超强潜在能力，配合拘束型援护的话能让对手无路可逃。不过因为自身没有飞行道具和空中前冲，在立回方面得下一些工夫。而为了发动潜在能力必须要将两条气槽用于 EX 必杀技上，因此气槽依存度也比较高，如何利用强化型 BLAST 命中对手也是一门学问。当然总的来说，仍然是推荐初学者使用的角色。

空中战中雪菜的灵魂技是 JB，对上空和下方的判定都很强，对后方也有一点点判定，且发生速度也相当快，在空中基本就靠这招来牵制对手。JC 虽然对下方和后方判定强过 JB，但对上方极弱且发生速度很一般，空对空方面不太好用。地面战要活用雪菜强大的横向判定，前冲 2A 是非常强力的牵制方式，2B 和 5C 先置也能防止对手突入。即使被防，取消 236AA 也不怕遭到确反。426BC 能在空中发动，如果在空中有机会逮到对手，不妨直接给予大伤害。无视对手反射防御的潜在能力非常强，在实战中一定要优先将其发动，配合拘束型援护和王牌效果，一口气带走对手也不是不可能的。地对空方面雪菜能力有些弱，只能依靠 2AB，所以要尽量避免对手在自己头顶跳。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为正面和前上方的袈裟斩，不可蹲防。

推荐援护

晓古城：主要用于远程牵制和强力压制。6S 可以带入强化型 BLAST 连段回气，远距离也可以作为远程攻击方式牵制对手。雪菜发动潜在能力后，5S 起攻的拘束力配合雪菜的攻势可以说是恐怖。总的来说是本作中难得的、原作搭配相性拔群的组合。

应用连段

● 2A > 2B > 5C > 236AA/AB

解说：无气基本连段。连携被防时以 236AA 打乱动，确认命中后以 AB 带入后续连段。

● 2A > 2B > 5C > AB（第 1 击与第 2 击之间）>（古城 6S 命中）>（28 急速前跳）JBJC > 强化型 BLAST

解说：带入援护的回气连段。求稳定的话，去掉 JBJC 也无妨。

● 2A > 2B > 5C > 236AA/AB > 214AB > 超必杀技

解说：3 气地面标准连段。在 214AB 处中断的话，就是强制倒地，可带入起攻。

● 2A > 2B > 5C > AB >（延

迟）J236AB＞5B＞2C＞AB＞214AB

解说：带入2个EX必杀技的地面连段。直接可以激发雪菜的潜在能力,可以说是非常实用的实战连段,务必熟练掌握。要点在于AB打完后雪菜往回跳的过程中，在空中取消出J236AB。

●2A＞2B＞5C＞AB＞王牌

●2A＞2B＞5C＞236AA/AB＞214AB＞王牌

●2A＞2B＞5C＞AB＞（延迟）J236AB＞王牌

●2A＞2B＞5C＞AB＞（延迟）J236AB＞5B＞2C＞AB＞214AB＞王牌

解说：带入王牌的地面连段。虽然连段越长王牌修正越大，但王牌强化配合雪菜潜在能力展开的攻势是相当恐怖的，可以说是雪菜的最大优势，所以在面对强大的对手时，完全有必要搭配一起使用。如果始动技不是空中攻击，那么J236AB后面的5B可以换成2A，成功率会提升，伤害也损失不了多少。

●4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J426BC

●4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J236A＞J236AB＞超必杀技

解说：中段派生后的空中标准连段。J236AB收尾的话能强制倒地。

●4AB派生＞JBJC＞J236AB＞5B＞2C＞AB＞214AB

解说：中段派生后带回地面连段的形式。当然最后依然可以王牌或超必杀技收尾。

●投技＞214AB

●投技（第1击）＞（古城6S命中）＞（28急速前跳）JBJC＞强化型BLAST

●投技（第1击）＞（古城6S命中）＞2C＞AB＞214AB

解说：投后连段。

●（古城5S/6S）＞2C＞AB＞（延迟）J236AB＞5B＞2C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：古城援护始动的标准连段。如果援护并非第一击命中，而是在中途带入，那么J236AB之后就会不成立。要么直接起攻，要么直接超必杀技。

里见莲太郎



基础战术

莲太郎是拥有大量适合于近身战招式的速度型角色。其机动力还能通过王牌觉醒强化进一步提高，在王牌强化效果下的莲太郎是本作中速度最快的角色。另外他本身的连段扩展性很高，火力方面有着充足的保证。必杀技也都是飞行道具和突进技，弥补了自身通常技的射程，为进入接近战打好了基础。其弱点则在于攻击节奏和速度太快，在还没习惯的时候很容易出现各种操作失误，导致自灭。不过一旦习惯了这个节奏，莲太郎就会成为兼具火力与速度的高性能角色，越是高水平的玩家越能发挥出他的真正实力。总体来说属于高级者向角色。

莲太郎在立回中要充分发挥其高速度带来的突袭能力。地面中距离利用236系攻击牵制对手，看到有空隙就以前冲2A、5B或214A突进。进入埋身战的距离后，投技和2A配合莲太郎的速度就能给对手带来很大的压力，连携被防也可以用236B打下段，或是蓄力214A固定对手。214AB和投带有强制倒地，从这里开始的起攻需要玩家灵活掌握。214B的下段、蓄力214C的中段，投技和4AB能形成很有压力的多择。5B在地对空方面可以说是本作最强的级别，对手疏忽大意的起跳和切入攻击都很容易被直接截断。而且莲太郎的王牌属于扩展连段的觉醒型，使得他想要爆出伤害时不用太依靠于气槽存量。空中战时尽量多使用横向和下方判定均不错的JB，JC对前下方判定高，对正下方稍弱。

※蓄力214A被防2帧有利，作为莲太郎的固定手段来说非常重要。

王牌特性能

1. 发动中对打击技无敌，持续至发动结束。
2. 发动后所有移动行为高速化（包括空中落下速度），EX行动（蓄力技）的蓄力要求时间大幅缩短，持续增加0.5条气槽。不过防御力会下降10%。

推荐援护

蓝原延珠：主要作为连段扩展和远程牵制使用。5S造成的防御高硬直能让速度快的莲太郎瞬间接近对手，蓄力5S能让莲太郎空中236系飞道的威慑度拔高一个层次。在莲太郎的王牌强化时间中，空连带入的5S和6S都能额外扩展连段接上超必杀技，而6S在地面防御中使用还可以抓对手的连携空隙。总的来说是本作中难得的、原作搭配相性拔群的组合。

应用连段

●2A＞2B＞5C＞214A

●2A＞2B＞5C＞AB

●2A＞2B＞5CC＞J214C

解说：无气基本连段。第1条不会击倒对手，方便快节奏转入下一波压制。第2条折中，属于唐突之间可以使用的连段。第3条伤害最高，且也能转入高阶连段。总的来说，不管打哪一条都有好处。

●2A＞2B＞5C＞214A＞214AB＞超必杀技

●2A＞2B＞5CC＞J214C＞J214AB＞5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J214A

●2A＞2B＞5CC＞J214C＞J214AB＞前冲2C＞AB＞超必杀技

●2A＞2B＞5CC＞J214C＞J214AB＞前冲2C＞2AB（第1击）＞蓄力214AB＞超必杀技

解说：地面连段的耗气扩展型，适合各种路子。第3、4条中的前冲2C感觉是用莲太郎的身体而不是腿去攻击。

●4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J214A

●4AB派生＞JC＞J214AB＞5B＞JAJB＞（jc）JBJC＞J214A

●4AB派生＞JBJC＞J214AB＞426BC

解说：中段派生后的空中标准连段。注意第2条的第1个JC一定要最速。

●4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞（召唤延珠5S）＞J214B＞（延珠第1击命中）＞（延珠第2击命中）＞2C＞AB＞超必杀技

●4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞（召唤延珠5S）＞J214B＞（延珠5S命中）＞起跳强化型BLAST

解说：中段派生后带入援护的连段。延珠的攻击位置不对的话，就只能接上第2条的强化型BLAST。

●AB＞214AB＞超必杀技

●2AB（第2击）＞J214AB＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J214A

●2AB（第2击）＞J214AB＞5B＞JBJC＞J214AB＞426BC

解说：冲击技相杀后的单人连段。第1条的214AB要稍稍蓄力来延迟。

●2A＞2B＞5C＞214A＞王牌＞5C＞5A连打（到5C动作为止）＞2C＞AB＞超必杀技

●2A＞2B＞5C＞214A＞王牌＞5CC＞J214C＞J214AB＞2AB（第1击）＞超必杀技

解说：单人地面王牌连段。实战中一般都用第1条，比较节省气槽。

●2A＞2B＞5C＞214A＞王牌＞5C（召唤延珠5S）＞2C＞（延珠第1击命中）＞蓄力214A＞＞蓄力214AB＞（延珠第2击命中）＞AB＞超必杀技

解说：带入延珠的王牌连段，伤害更高，过程酷炫。

●【对手离版边距离较远】AB/2AB（第1击）＞王牌＞5CC＞J214A＞J214AB＞2B＞236C＞蓄力214AB＞蓄力214A＞超必杀技

●AB/2AB（第1击）＞王牌＞5CC＞J214A＞J214AB＞5B＞JBJC＞J214AB＞426BC

解说：相杀后的4气搬运王牌连段，难度比较高。J214A要延迟一下出。感觉距离不稳定的话，可以换第2条妥协。

●投技＞214AB＞超必杀技

解说：投后3气连段。214AB要稍稍蓄力一下，否则高度太高，426BC接不上。

●蓄力214C＞5B＞JBJC＞（jc）JBJC＞J214A

解说：蓄力后中段技始动连段。

结城晶（アキラ）



基础战术

结城晶是来自《VF 战士》的客串角色，属于贴身压制型多择角色。他的必杀技即便是相同的指令，输入攻击键不同，也会变为不同的招式，因此攻击的花式比其他角色要更加丰富一些。结城晶的优势在于中距离拥有相当优秀的突进技，可以直接进入埋身战。贴身距离下的连段威力也很高，择的变化和打乱动能力均属上乘。但缺点同样很明显，没有一般的前冲，在机动性方面陷入劣势，同样也不存在飞行道具，因此立回的方式和如何靠近对手都是他的最大课题。总的来说属于高级者向的角色。

结城晶的对空非常弱。JC 虽然向上攻击但发生太慢，JB 向下攻击主要用于空对地，2AB 发动时向前走一步，很难起到对空的效果，因此缺乏机动性的他近距离基本只能靠起跳 JA 对空，或者用反射防御将对手弹出去。依靠自己的立回能力，从空中以 JB 切入，或者地面 66B 突袭地面的对手，是结城晶切入近身距离的关键。近身地面战中，66B 和 2C 都可以随时取消任何必杀技，利用被防低硬直的 236A 和 214A 可以打对手乱动，然后可以接 214AB 带入高伤害连段。蓄力 214C 会变为中段，虽然被防不利但没有确反，而且可以取消 EX 必杀技，在有气的时候比 4AB 要好用一些。建议在近身压制中大量混入，这是结城晶重要的伤害来源。地面反射防御推开对手的攻击，然后第一时间以 66B 反击，是结城晶的核心思路。连段带强制倒地后，不断以安全跳压制起身，成功率直接关系到他的胜率。总之选用结城晶时，最忌讳被对手从空中压住，关键时刻一定要耐着性子防御，相信机会一定会到来。援护选择拥有远程攻击牵制能力的角色，可以很大程度上缓解立回的压力。

※214B 的攻击判定为对站姿专用指令投，对蹲下的角色和受创中的角色没有攻击判定。虽然威力很大，但无法取消任何招式，且距离很有限，而且跟静雄的指令投一样无法投掉冲击技和王牌，因此实战中基本忘掉这招比较好。

王牌技性能

1. 发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对前方强的铁山靠撞击。不可空防和蹲防。

推荐援护

朵库萝（ドクロちゃん）：主要用于连段追加、安全起攻和远距离牵制。对于空连贫弱的结城晶来说，朵库萝的 5S 能够在空连攻击后将对手强制拉回地上带入超必杀技。在两个身位的对空和起身压制方面，5S 也有不错的表现。另外 5S 在结城晶的 214AB 之后，还能不耗气直接延展连段。中～远距离 6S 的速度和单发高伤也能在极大缓解立回压力。

应用连段

● 2A（×1 ～ 2）＞ 2B ＞ 2C ＞ 214A ＞ 5A ＞ 5B ＞ JAJB ＞（jc）JBJC ＞ J236C

解说：无气连段。注意 2A 最多只能点两发，而且以空中攻击始动的话，JA 之后就不成立了。有气的话最好还是不要接这套连段。

● 2A ＞ 2B ＞ 2C ＞ 236A/236B/214A/AB ＞ 214AB ＞强化型 BLAST

● 2A ＞ 2B ＞ 2C ＞ 214A ＞ 5B ＞ 2C ＞ 214AB ＞强化型 BLAST

解说：1 气的回气连段。摸到哪套接哪套，一点点伤害差距并不重要。

● 2A ＞ 2B ＞ 2C ＞ 236A/214A/AB ＞ 214AB ＞ 蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

● 2A ＞ 2B ＞ 2C ＞ 214A ＞ 5B ＞ 2C ＞ 214AB ＞ 蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：1 ～ 4 气的超必杀技连段。蓄力 214C 之后的部分可以随意拆组，也可以直接放倒打起攻。蓄力 214C 需要最速，要多多练习，这是结城晶连段的核心部分。

● 2A ＞ 2B ＞ 2C ＞ 236B ＞ 214AB ＞（不耗气唤出朵库萝 5S）＞前冲蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：236B 之后的接法。除了最近距离的 214AB 命中上方以外，全部都可以直接带入 5S，增加部分伤害，之后就不再赘述。

● 4AB 派生＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C

解说：中段派生后的空中标准连段。

● 4AB 派生＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C ＞（朵库萝 5S）＞ AB ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：中段派生后带入 5S 的超必杀技连段。

● AB ＞ 214AB ＞ 5B ＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C

● AB ＞ 214AB ＞蓄力 214C

解说：冲击技相杀后的单人连段。第 2 条伤害低 100，但是可以打一套起攻。

●蓄力 214C ＞（追地）2AAA2B2C236B

解说：中段技后的追地连段。236B 之后还可以再连一个 236AB 抢伤害，可以多打出 300，整套连段伤害直接破 2000。但如果一开始就有气且能确认命中，不妨打下面 3 条。

● 蓄力 214C ＞ 214AB ＞ 5B ＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C

● 蓄力 214C ＞ 214AB ＞（不耗气唤出朵库萝 5S）＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C

● 蓄力 214C ＞ 214AB ＞（不耗气唤出朵库萝 5S）＞前冲蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：中段技后的高伤害连段。因为 214AB 没有确反，凭着感觉用问题也不大。

●投技＞（追地）66B2C236B

●投技＞ 214AB ＞ JBJC ＞（jc）JBJC ＞ J236C

●投技＞ 214AB ＞（不耗气唤出朵库萝 5S）＞前冲蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：投后连段。

●（朵库萝 5S）＞ 66B ＞ 214A ＞ 5A ＞ 5B ＞ JAJB ＞（jc）JBJC ＞ J236C

●（朵库萝 5S）＞ 66B ＞ 214A ＞ 5B ＞ 2C ＞ 214AB ＞ 蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：5S 始动的连段。由于 5S 的性能比较高，实战中还是很有机会接上的。

● 66B ＞蓄力 2C ＞ 214A ＞ 5A ＞ 5B ＞ JAJB ＞（jc）JBJC ＞ J236C

● 66B ＞ 蓄力 5C/ 蓄力 2C ＞ 214A ＞ 5B ＞ 2C ＞ 214AB ＞蓄力 214C ＞ 236AB ＞超必杀技

解说：66B 突进时的连段，2C 和 5C 也可以不蓄力。反射防御后的第一时间反击连段，务必要熟练掌握，乃结城晶的生命线。



塞尔贝莉亚（セルベリア）



基础战术

塞尔贝莉亚是来自《战场的女武神》的客串角色，属于兼具近、远程攻击方式的万能型角色。地面通常技横向距离出色，空中通常技对横对纵都有很好的效果，连段也容易掌握，EX必杀技还基本都是强制倒地，可以说在立回方面没有死角。但缺点在于对气槽依存性极高，不使用气槽的话很难打出对立回有利的局面。总体来说还是属于初学者向角色。

立回方面的灵魂技是空中的JC和地面的5C，两招的横向攻击判定都很长，空中的JC还带有不错的背向攻击判定，空对空和地对地都占有距离上的优势。空中JB是彻底贯彻空对地的招式，向下判定很长，用起来简单粗暴。中～远距离下有长时间持续的飞行道具，狙击想要拉开距离的对手非常好用。王牌虽然可以蹲防，但超常的发生速度让其可以用来狙击二段跳中下落的对手。蓄力后的214攻击会出现在对手跟前，用的时机恰当的话具有极佳的突袭效果。214B和214C同时还是下、中段的择，耗气的话可以带入连段之中。不过214B有确反，注意用援护来援护。注意塞尔贝莉亚的潜在能力是唤出援护4次后提升10%攻击力，因此选择冷却时间短的援护会有所帮助，连段也尽量以援护来进行衔接。

王牌技性能

1. 发动速度极快，发动时对打击技无敌，持续至攻击判定发生为止。
2. 攻击方式为对前方直线无限距离的射击，持续时间长，不可空防。

自爆

塞尔贝莉亚特殊的招式。在双方的赛点小局中（双方都是最后一小局），塞尔贝莉亚拥有两个王牌，且处于倒地状态时，长按住7AC，将会消耗两个王牌标记，发动全屏攻击的自爆。命中对手后一击必杀，未命中则自己败北。

推荐援护

蓝原延珠：主要作为连段扩展和消除破绽使用。5S和6S可以搭配在塞尔贝莉亚的任何连段当中，组合方式相当自由。6S的第一时间攻击还可以消除214B带来的破绽。蓄力5S和5S使得远距离的飞行道具攻击威胁度也上升了一个层次。

应用连段

- 2A＞2B＞5C＞214B
- 2A＞2B＞5C/2C＞AB/236C

解说：无气基本连段。第1条的214B收尾能够强制让对手倒地，不过限定站立命中。

- 2A＞2B＞5C/2C＞214B/AB＞214AB＞超必杀技
- 2A＞2B＞5C/2C＞214C＞J236AB＞超必杀技

解说：地面连段的基本耗气型，塞尔贝莉亚连段的万能连接方式。

- 2A＞2B＞5C/2C＞AB＞（延珠5S）＞蓄力5C＞AB＞214AB＞超必杀技
- 2A＞2B＞5C/2C＞214B/214C＞（延珠6S）＞蓄力5C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：带入援护的耗气地面连段，可以看到构成方式为上面的地面连段扩展而来，非常容易掌握。建议在王牌效果中或气槽有多时使用。

- 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J214A
- 4AB派生＞JBJC＞（jc）JBJC＞J214A＞（延珠6S）＞蓄力5C＞AB＞214AB＞超必杀技
- 4AB派生＞JBJC＞J214A＞J236AB＞超必杀技

解说：中段派生后的空中标准连段及其变化。

- AB/2AB＞（延珠5S）＞蓄力5C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：冲击技相杀后的连段。虽然也可以直接带入超必杀技，但同样消耗2气的前提下，也没有这一套痛。

- 【延珠蓄力5S】236A＞（延珠蓄力5S命中）＞5C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：延珠蓄力5S展开中的飞行道具始动连段。只要不是最远距离都能接上。

- 236B/236C＞（延珠5S）＞蓄力5C＞AB＞214AB＞超必杀技

解说：确认命中后立刻唤出延珠的追加连段，对玩家反应速度有一定要求。

援护角色

威尔艾米娜（ヴィルヘルミナ）



5S

分类：ATTACK

・在玩家角色面前出现，放出最高4HIT的绷带攻击。

・发生速度快，冷却时间短。



6S

分类：SP ATTACK

・在玩家角色面前出现，经过一定时间后锁定对手位置用绷带攻击，并捕获、拘束对手一定时间。

・拘束中可进行追击。



莉法（リーファ）



5S

分类：ATTACK

・向对手放出快速的多段判定龙卷风攻击，命中后对手向后方吹飞，长时间不可受身，可以带入连段。

・攻击范围覆盖场上大半，对立回很有帮助。

・从出现到攻击发生为止有一定间隔，有可能被对手飞行道具击落。

6S

分类：SP ATTACK

・从对手后方上空出现，转移到己方侧后再次发动空中横向突击。命中后对手陷入不可受身的浮空状态，可进行追击。

・组进连段之中可以带入强化型BLAST。

・出现位置好，突进速度很快，难以被击落。

上条当麻



5S

分类：DEFENCE

・在玩家面前出现，将投技以外的所有攻击（包括超必杀技、打击系王牌和强化型BLAST）无效化。

・当身判定速度在同类援护技能中数一数二，但仍有可能在判定出现前被击溃。

・当身成功时产生不可防御的冲击波，将近距离的对手横向吹飞。受到多段攻击判定时，只要当麻仍然在场，就会持续将攻击无效化，并放出同样次数的冲击波。

・出现位置为自身角色往前一个身位，近身使用时要注意距离。当麻右手以外的部分没有当身判定，因此无法无效来自背后的攻击。

6S

分类：ATTACK

・从画面中央突然跳出向对手挥拳突进攻击，射程约为版面 2/3，地面召唤时高度约为正常角色身高。

・双方角色都在版边时，出现位置会经过调整，保证能够命中。

・1P 位置发动（幻想杀手）和 2P 位置发动（普通左拳）的性能有所区别，对连段亦会产生影响。1P 位置攻击为大幅度横向吹飞且不可受身。2P 位置攻击为普通击倒且可以受身。

・在空中取消援护发动时，出现位置与玩家角色呈水平。1P 位置发动时对手在落地之前不可受身，可带入连段。

黑猫



5S

分类：SP ATTACK

・在玩家身前出现，等待片刻之后放出向前方扩散的花瓣，为多段攻击，且有一定的拘束力。

・花瓣发生之后附带发生保障，一定会持续到最后。

・黑猫出现时一定几率变为“圣天使・神猫”状态，性能大幅强化，花瓣攻击次数提升为 22HIT，拘束时间变长，玩家角色遭到攻击，援护也不会消失。

6S

分类：DEFENCE

・画面暗转变黑之后，黑猫与玩家角色身上出现魔法阵。对手的攻击触碰到玩家角色时，魔法阵出现攻击判定，对近距离的双方同时发动浮空反击（可防御）。魔法阵的反击判定较短，对远距离的 C 系攻击或飞行道具效果欠佳。对投技也不会发生判定。

・魔法阵发动期间，黑猫受到攻击后魔法阵直接解除。



赛尔提（セルティ）



5S

分类：ATTACK

・骑着摩托穿过画面，对玩家角色前方发动攻击，命中对手后强制倒地。

・横向判定长，但够不到版边。对空中几乎无判定。

・发生速度快，而登场和离场间隔快，因此冷却时间也间接缩短。

6S

分类：ATTACK

・从操作角色上空向对手发起俯冲撞击，之后 U 转攻击，最后向操作角色身后驶回。拥有三段攻击判定。

・俯冲撞击和驶回命中后对手浮空，容易追击。U 转时将对手横向吹飞，难以追击。

・摩托落地之后出现发生保障，操作角色遭到攻击也会持续发生判定。



春雪（ハルユキ）



5S

分类：SP ATTACK

・发动约 3 秒后捕捉对手位置从上空突袭，然后以 V 字轨迹将对手浮空。命中对手后可进行追击。

・即使是正在移动的对手也能准确捕捉其位置，因此能很大程度上限制对手的行动。但进行攻击前操作角色受到伤害的话，攻击本身会被取消。

・飞踢自身速度虽然极快，但白银之鸦自身并非无敌，有可能被一些大范围招式击溃。

・由于捕捉位置性能和高攻击力，因此使用后的冷却时间比较长。

6S

分类：ATTACK

・白银之鸦出现在操作角色身前，发动直线飞行道具，命中对手后横向吹飞。

・比 5S 发动快，冷却时间也短。

・作为飞行道具攻击方式性能一般，本体站得靠前容易被击溃。



赫萝（ホロ）



5S

分类：ATTACK

・出现在操作角色身前，将手腕狼化进行爪攻击，命中对手后横向吹飞，版边撞到墙壁会反弹。

・发生速度一般，范围一般，对自身身后亦有判定。

6S

分类：DEFENCE

・小跳至操作角色身前，踩踏攻击对手后，在自己周围展开金色的麦田。玩家操作角色持续位于麦田地面范围内时，体力与巅峰槽得到回复。

・麦田展开中赫萝处于无敌状态，不会被对手击溃。

・每个小局内第一次发动时，回复体力 1500+ 可回复体力 1500，回复巅峰槽 0.8 条；第二次之后，每次回复体力 300+ 可回复体力 300，回复巅峰槽 0.25 条。

・踩踏攻击判定点很低，地面命中对手时产生硬直，空中命中对手时强制倒地。



布吉武普（ブギーポップ）



5S

分类：ATTACK

・出现在操作角色身前，用钢丝攻击前方 2 ~ 3 身位的空间。命中后对手浮空，可进行追击。

・判定范围广，且对上空判定强。

・对手紧贴玩家的话无法命中。

・发生速度比较快，冷却时间较短。

6S

分类：SP ATTACK

・发动后画面暗转，5 秒后捕捉玩家位置进行攻击，不可空防。命中后对手浮空且不可受身，可进行追击。

・防御这招会受到约 500 的伤害 +500 可回复伤害。

・布吉武普自身无敌，但攻击判定出现前玩家操作角色受到伤害的话，攻击会强制解除。受到投技攻击时，即便成功解投也会强制解除。

・出现攻击特效后，连续输入 44 方向，有可能以急退避过攻击。



真奥贞夫



特殊技能

援护攻击命中对手 2 次后，下一次攻击将变为魔王版。累积次数每小局开始重新计算。魔王版可发动时，语音会变得低沉，援护头像冷却完毕时，对话框中对话会出现省略号。魔王版攻击发动时画面暗转变黑，且带有发生保障和防御损血的效果。

5S

分类：ATTACK

通常版：

・从操作角色位置出现，攻击前方半屏位置，命中对手后横向吹飞。

・发生速度快，威力也还不错，能够追加攻击。

魔王版：

・从对手斜上方出现，用拳头打出斜下方向的光线炮。命中后对手倒地。

・发生速度快、范围大、拘束时间长，威力还不小，用途非常广泛。

6S

分类：ATTACK

通常版：

・从操作角色前方出现，攻击前方 3/4 屏的位置，命中对手后横向吹飞。

・与 5S 相比攻击距离变长，因此移动更消耗时间，攻击发生变慢。

魔王版：

・从操作角色前方出现，以激光射线横扫屏幕，将对手击飞至高空。

・看起来很具迫力，但实际上不好追加，威力也不大。

纯洁的魔性魅力（イノセント・チャーム）



5S

分类：DEFENCE

・在操作角色前方出现，以闪耀的气场将对手吸引过来。

・气场为当身判定，受到对手攻击时出现桃心标记反击，强制停止对手的所有行动。桃心可以防御。

・桃心停止对手行动时看起来像是在防御，但其实是无防御状态，可以追打连段。

・桃心对空中的对手没有攻击判定。

・当身判定只发生 1 次，吸引效果不受影响。

・操作角色遭到攻击时，援护效果消失。

6S

分类：SP ATTACK

・在操作角色前方出现，然后瞬移至屏幕中央，放出闪耀气场将对手吸引过来。

・对手接触到气场时，出现桃心攻击停止对手的所有行动。桃心可以防御。

・与 5S 同样，对空中的对手没有攻击判定。



加贺香子



5S

分类：SP ATTACK

·在操作角色前方出现，发动高速的花束攻击，判定范围极大，命中对手后浮空。

·花束攻击仅对空中的对手发生攻击判定。但是也能打掉地面援护角色。

·攻击之后放出抛物线飞行的飞吻，接触到对手后持续吸收对手的巅峰槽。飞吻没有攻击判定，即使对手处于无敌状态，只要接触即可生效。

·飞吻命中后缓缓吸收对手0.2条巅峰槽，期间操作角色受到伤害的话，吸收效果立刻停止。

6S

分类：ATTACK

·从画面后方慢慢走出，当与对手纵轴重合的瞬间，立刻发动花束连续抽击，最后浮空一击，然后放出飞吻。

·连续抽击带有长时间拘束效果，且开始抽击后香子进入无敌状态。

·香子出现后，即使操作角色受到伤害也不会消失，不过香子自身遭到攻击会被击溃。

·对手从香子头上跳过也算纵轴重合，香子会在原地开始攻击。

·飞吻的效果与5S相同。

·攻击结束后香子不会立刻消失，而是缓缓往回走出屏幕。直到完全消失在画面之外后，才开始计算冷却时间。回程中受创判定重新出现，被攻击后立刻消失。

奇诺（キノ）



5S

分类：ATTACK

·瞬间在操作角色身边出现，放出超高速的子弹直线攻击，命中后对手陷入硬直。

·冷却时间极短。

·对于没有飞行道具的角色来说，是远程牵制的重要招式；对于持有强力远距离攻击的角色来说，可以靠其发起毫无破绽的波状攻击。

·发生速度非常快，可以用来击溃对手准备时间较长的援护攻击。还可以故意出一些大确反的招式，诱使对手反击然后取消这招来反击。

6S

分类：SP ATTACK

·在操作角色身边出现举枪，一定时间之后向斜上方射击。命中后对手高浮空，且长时间无法受身。

·子弹碰到版边会反弹（跳弹）。

·冷却时间极短。

·因为有准备时间，不能用来直接对空。不过作为连段构成非常优秀。



椎名真白（椎名ましろ）



5S

分类：SP ATTACK

·在操作角色前方出现，画出数个年轮蛋糕并将其具现化，在地面翻滚前进。

·年轮蛋糕的攻击判定持续至版边，中途命中对手后使其持续受创。最后一个小蛋糕命中对手后，对手略微浮起。

·年轮蛋糕出现后产生攻击保障。

6S

分类：SP ATTACK

·真白从操作角色身边出现，并快速前进半个屏幕，画出4只猫并将其具现化，在地面跑动。命中对手后使其受创。

·以1P位置为例，猫的出现顺序为右、左、右、左交互，最后一只在跑到版边后会进行U转往回跑。

·前3只猫都只具有一次攻击判定，最后1只猫U转后攻击判定复活。

·主要用于起攻。猫的攻击判定发生有间隔，不会让对手连续防御是其最大特征。

·操作角色受到伤害时，猫立刻从场上消失。

·要等最后一只猫离开屏幕后才开始重新计算冷却时间。



藤和艾莉欧（藤和エリオ）



5S

分类：DEFENCE

·从操作角色画面端出现，快速移动至屏幕中央，裹上被子，按前→前→后的顺序在中央弹跳，然后离开。

·裹上被子的时候拥有攻击吸收效果，任何先攻击到被子的招式均视为挥空，不产生攻击判定。不吸收投技判定。

·吸收后不会发生反击判定，但只要艾莉欧还在弹跳中，就可以无数次吸收。

·操作角色先受到攻击的话，艾利欧从场上消失。

6S

分类：ATTACK

·从操作角色画面端出现，快速移动至屏幕中央，然后跌倒滑行至版边消失。

·跌到倒后产生攻击判定，并进入无敌状态，持续至消失为止。命中后对手强制倒地（之前攻击过多的话也会被受身）。

·滑行速度不快，但操作角色本体可以跟上进行压制或追击。

·上段攻击。

·与5S始动动作一样，有一定迷惑性。

司波达也



5S

分类：DEFENCE

・在操作角色身边出现，发动超大范围当身技“施法干扰”。

・在范围内对手发动攻击的话自动触发第一时间反击，对手的攻击本身被无效化，且会被长时间拘束。反击可以防御。

・拘束中对手无法移动、跳跃和攻击，只能执行王牌、超必杀技、BLAST 和拆投四种行动。（可以正常防御。）

・拘束有效时间中，无论攻击对手多少次，拘束效果都不会消失。但是一旦被拆投，拘束效果立刻消失。

・冷却时间极长。

6S

分类：SP ATTACK

・在操作角色前方出现，发动近距离地面攻击“云散雾消”。

・命中后减少对手当前伤害补正，提升之后两秒内招式的伤害。

・“云散雾消”本身没有攻击力，且只对非浮空目标存在攻击判定。可以在地面连段中取消，然后接上高威力的超必杀技或打击系王牌技来提升伤害。

高须龙儿



5S

分类：DEFENCE

・出现在屏幕靠己方一侧，向空中掷出一种回复道具。任何一方角色触碰到该回复道具后，产生对应效果。

・回复道具按照以下顺序出现：白色便当袋——巅峰槽提升 1 条；蓝色便当盒——获得可回复体力小段；蓝色三层便当盒——获得可回复体力中段 + 巅峰槽提升。小局开始时重置顺序。重复获得相同道具时，效果会下降。

・道具在上空往返漂浮一圈后消失，漂浮中途有角色接触、或是操作角色受到伤害时消失。消失之后才开始计算冷却时间。冷却时间短。

・对手获得过一次道具后，第二次获得任意道具，都会受到扣减一定体力的惩罚。我方角色没有这种惩罚。小局开始时重置。

6S

分类：SP ATTACK

・从己方角色画面侧登场，一边用拖把拖地一边前进。到达对面屏幕外侧后产生攻击保障，并高速奔回，奔回时附带多段攻击判定，命中对手产生硬直，拥有长时间拘束能力。

・去程中受到飞行道具攻击时，会突然发生攻击判定，并以高速向前方突击。发生这种攻击方式时将不会有回程的行动。

・回程中受到飞行道具攻击时同样会发起高速突击。

・放出这招能够大幅限制对手（包括援护攻击在内）的飞行道具牵制，回程时具有长时间拘束能力的突击也能大幅限制对手的行动，非常适合远程攻击角色选用。

晓古城



5S

分类：SP ATTACK

・出现在操作角色身边，一定时间内锁定对手位置，挥手后召唤出第 5 号眷兽“黄金狮子”。

・锁定位置中可以被击溃，操作角色被攻击也会消失。挥手后发生攻击保障。

・攻击判定位置为落雷和地面扩散两部分。落雷为多段攻击，有拘束效果。地面扩散为一击，命中后对手浮空。

6S

分类：SP ATTACK

・出现在操作角色身边，对前方半屏距离内召唤出第 9 号眷兽“深绯双角”。

・攻击判定出现速度快，面对能够对 5S 做出反应并击溃的对手有很强的突袭性。

・命中对手后能够拘束并浮空。



蓝原延珠



5S

分类：ATTACK

・先锁定对手位置，然后从画面斜上方以飞踢袭击。命中后对手高浮空且长时间无法受身。

・飞踢命中对手正中心时会出现特写，此时将会发动从正上方垂直踢下的二段攻击。二段攻击命中后对手从地面弹起，可进行追加攻击。

・从发动到攻击时间有一定间隔，但防御后会给对手带来较大硬直。

・攻击后会停留在场摆出“天诛少女”的 Pose，消失后才开始计算冷却时间。

6S

分类：ATTACK

・在操作角色面前出现发动抬腿踢击，命中后对手高浮空且不可受身。

・发生速度快，出现位置极佳，非常适合连段中使用。

・同样在攻击后会停留在场摆出“天诛少女”的 Pose，消失后才开始计算冷却时间。不过冷却时间较 5S 要短。

长按 5S

分类：？

・延珠在操作角色前方出现，为对手套上锁定框后离开。

·锁定框存在 10 秒，期间对手受到伤害时，延珠以 5S 的方式进行飞踢追击，命中后对手高浮空。触发追击后锁定框消失。

·锁定框存在期间，对手唤出援护的瞬间，援护会被延珠的飞踢击溃。被这种方式击溃的援护，其冷却时间会大大加长。触发该攻击后锁定框消失。

·锁定框存在期间，玩家角色受到伤害时，锁定框立刻消失。

·飞踢追击发生后，延珠会立刻离开，不会摆出 Pose 停留。冷却时间与 5S 相同。

·对于倒地的对手无法发动锁定，会变为普通的 5S。

朵库萝（ドクロちゃん）



5S

分类：ATTACK

·从操作角色前方 2 身位位置从天而降，直接以狼牙棒攻击。

·发生速度快的多段攻击技，附带拘束时间，命中后对手弹地浮空。

·近～中距离立回和空中连段中有极大价值。

6S

分类：ATTACK

·出现在操作角色身前，将狼牙棒往斜前方快速掷出。

·发生速度快，弹道稍稍偏上（最远距离下无法命中站立的对手），单发威力高。

长按 5S

分类：？

·操作角色倒地时，按住 5S 不放，朵库萝会将操作角色抓起掷出撞击对手。

·之后咏唱谜之咒文的期间，朵库萝的周围会出现闪耀的气场，气场带有攻击判定与伤害。

·通常状态下需要消耗 3 条巅峰槽发动。王牌强化效果中需要消耗 2 条巅峰槽发动。

·攻击给对手造成 2000 伤害，同时给自身角色造成 500 伤害+1500 可回复伤害，不过不会直接致死。

·但是之后的闪耀气场会造成 200 伤害，对手大意冲过来的话会立刻被击倒。

·虽然突袭性极强，但由于会对自己造成同等程度的伤害，且消耗气槽量大，不宜多多使用。



一方通行



5S

分类：DEFENCE

·“最后之作”在操作角色前方跳出，于场上长时间滞留。期间“最后之作”遭到任何攻击时将攻击无效化，随后一方通行出现在对手面前，发动反击将对手浮空，并生出黑翼将对手横向高空吹飞。

·当身判定发生略迟，但只要一出现即长时间滞留。

·一方通行的反击可以防御，但伤害极高。吹飞幅度极大，不在版边的话难以追击。

·在 1P 位置以上条当麻的 6S 攻击最后之作时，一方通行无法做出反击并被直接击溃，且冷却时间延长至 40 秒。

6S

分类：SP ATTACK

·一方通行出现在操作角色身前，发动横向全屏距离的地面黑色冲击波攻击。命中后对手会在上下屏幕边连续撞击数次，之后浮空且长时间不可受身。

·发生速度和弹速均极快，撞击时间长，足以让玩家确认并进行追击，作为中～远距离的奇袭攻击非常实用。

·冲击波范围看起来很大，但实际上判定仅为地面高一点点，只要跳起基本不会被打中。要组进连段中需要一点技巧。

折原临也



5S

分类：DEFENCE

·出现在操作角色前方挑衅对手，为当身判定。受到任何攻击时，暂停时间绕到对手身后，以小刀快速连续攻击对手，命中后浮空且长时间无法受身。

·在场期间对手进入受创硬直时，同样绕到对手身后，以小刀快速连续攻击对手，命中后浮空且长时间无法受身。

·对手空中受创时，临也不会瞬移至空中，仍然保持在地面攻击。

·以小刀攻击期间，临也没有无敌判定，遭到攻击立刻退场。

·当身判定速度在同类援护技能中数一数二，但仍有可能在判定出现前被击溃。

6S

分类：ATTACK

·出现在操作角色前方进行足扫攻击，发生速度快，判定范围小。

·命中后对手强制倒地，临也在对手身上小跳踩踏 4 次后离去。不过第 1 次小跳没有踩中对手的话，将不会派生后续。

·踩踏中可以进行追地攻击。

·踩踏中玩家发动超必杀技和王牌时，临也会将对手踢起，保证攻击在空中命中。

·发动超必杀技和王牌导致临也将对手踢起后，临也会进行挑衅后再离场，导致冷却时间计算时机延后数秒。

陈佩（パイ）



5S

分类：ATTACK

・出现在操作角色前方 2 身位出，进行横向 4 连击。最后一击命中时将对手横向吹飞。

・版边会诱发弹墙效果，可追加连段。

・4 连击完成速度快，但也有一定的拘束效果，适合在压制中取消后维持攻势。

・没有版边概念，如果在版边高空唤出却没触碰到对手的话，会直接走出画面之外。

6S

分类：ATTACK

・快速移动至画面 3/4 位置，发动大判定的浮空踢，命中后对手浮空且长时间不能受身。

・攻击判定非常大，甚至能命中二段跳高度的对手，适合组进连段之中。

・移动时不会穿过对手，有位置推挤效果。

・无法命中最远距离的对手。



艾丽西亚（アリシア）



特殊技能

通常情况下在对手进入受创硬直中使用援护攻击时，在受创硬直结束前援护冷却时间都不会开始计算。但只有艾丽西亚的援护攻击不受该限制，因此她可以在一套连段中多次出现，目前已经开发出不少角色利用艾丽西亚达成的十割连段。疑似 BUG，建议玩家不要使用该连段。

5S

分类：ATTACK

・出现在操作角色身边，捕捉对手的位置掷出手榴弹，命中后对手浮空且长时间不可受身。

・发生速度慢，但威力高，冷却时间快。

6S

分类：SP ATTACK

・出现在操作角色2身位前，一段时间后觉醒（头发变色），然后瞬移捕捉对手位置进行横向大范围连续攻击，命中后对手浮空且长时间不可受身。

・发生速度相当慢，觉醒瞬间附加无敌状态，但瞬移发生前若操作角色受创，则攻击强制取消。

・冷却时间比 5S 长。

・瞬移攻击仅在地面发生。





PSVITA

文 胧月 美编 咕噜



RPG	梦幻之星 新星			必需记忆卡
	ファンタシースター ノヴァ			3132MB
	SEGA	2014年11月26日	日版	1～4人
零售版：6458日元/下载版：6458日元		对应PSV TV		对应玩家年龄：15岁以上

在TGS上获得未来游戏大奖的《梦幻之星 新星》如期发售，相比之前的《PSO2》，本作更为强调单机要素，理论上所有奖杯都可以单人完成。游戏的打击感还是相当不错的，不过关卡设计较为马虎，总体质量只能算不过不失。本次攻略将奉上基础系统解说、全角色约束任务、主线流程介绍、BOSS级怪物攻略以及奖杯攻略部分。

系统指南

角色创建

系统详解

正式开始游戏前需先创建主人公角色，外貌由于可以在流程中在美容设施（エステ）任意修改，这里不多废话，本次的角色外形还是制作得比较美观的。初期美容设施能够调整的项目有限，后期便可调整所有项目。



种族特征

ヒューマン：有着出色的平均数据，既能近身肉搏也对魔法有一定的适应力，稳定性高，泛用面广，很适合单刷的玩家，但同时也没有特别出彩的地方。适合所有职业

ニューマン：擅长使用魔法，能在远处安全输出，但身子骨较脆，很容易被高威力的攻击秒杀，尤其是跟大型BOSS近身作战时需千万小心。适合职业为法师（フォース）。

キャスト：是擅长近战和射击的种族，但不擅长使用魔法，适合职业为猎人（ハンター）和枪手（レンジャー）。

职业特性

猎人（ハンター）：近距离作战职业，HP高、防御力高，单兵作战能力优秀。可使用的武器有ソード、パルチザン、ダブルセイバー、ナックル、ヘイロウ。

枪手（レンジャー）：以射击武器为主要攻击方式，擅长中距离作战，可使用的武器有アサルトライフル、ツインマシンガン、ヘイロウ。

法师（フォース）：使用魔法远距离作战的职业，能够使用最多种类和最高等级的魔法，可使用的武器有ロッド、タリス、ウォンド、ヘイロウ。

破坏者（バスター）：初始无法使用，在主线流程中解禁。打击、射击和法技能力平均，能使用上述三种职业的所有武器和所有技能，还可使用特殊武器パイル，该武器可用于捕获巨型BOSS。バスター在到达2级时可习得技能"武器装备パイル"，其他职业装备该技能后也可获得パイル的装备权限。

战斗

基本操作

键位	功能
左摇杆	角色移动
右摇杆	切换锁定目标
方向键↑/↓	切换武器和武器指令板
方向键←/→	切换副指令板
×	跳跃
○	职业固有防御/回避技
□	武器指令1
△	武器指令2
R+□	武器指令3
R+△	武器指令4
L	锁定目标
触摸屏点击角色	切换为越肩视角，此时无法进行锁定
触摸屏点击副指令板	使用副指令板上的指令

武器

本作共有11种武器，其中近战型武器有5种，包括ソード、ダブルセイバー、パイル、パルチザン和ナックル；射击型武器2种，包括アサルトライフル和ツインマシンガン；法术型武器4种，包括ロッド、タリス、ウォンド和ヘイロウ。每种武器都有其独特的技能，玩家可消费メモリーフラグメント和グランピース这两个系列的道具来习得。所有武器的技能可分为GA和法术两种，5种近战武器、2种射击武器和ヘイロウ的技能为GA，而ロッド、タリス、ウォンド本身并没有技能，单纯为角色习得的法术提供威力加成。



武器指令板

玩家可以将当前职业允许装备的武器装备到6块武器指令板上，同时在装备好的武器右边空格设置该武器对应的GA或法术。当玩家拥有一件趁手的主武器，且需要该武器使用的GA/法术较多时，可在武器指令板上重复装备同一把武器，这样可针对该武器设置更多技能。比如法师需要同时使用6种属性的魔法，一个武器指令板上的4个指令显然不够用，而本作中由于没有蓝药设定，必须依靠普通攻击命中敌人来回蓝，所以每块武器指令板能够装备的有效技能实际只有3个。

副指令板

副指令板相当于武器指令板的拓展，最多可设置3块。玩家同样可以将技能设置到副指令板上，不过副指令板只支持触摸操作，便携性较低，建议不要设置高频率使用的指令。推荐设置回复药、红BUFF、蓝BUFF、召唤兽技能、イグニッション等辅助性指令。

武器配件

游戏中叫作アタッチパ－ツ，玩家可以给任何一个武器镶嵌上4个配件，来提升该武器的性能。每个配件均需要消费特定素材打造，镶嵌到武器上后，玩家可以自由调整它们的位置来改变武器外观，如果不希望配件显示外观，可以在镶嵌好以后按△键令它们不显示。



及时攻击

系列的经典系统，普通攻击时当身体周围闪出的蓝色圆圈变成红色的极短时间内再次发动普通攻击，接下来的普通攻击就会变成及时攻击（ジャストアタック）。及时攻击的威力比普通攻击大，也更容易形成连锁。

连锁

当队伍中的任意角色之间以连续攻击命中敌人时，会形成连锁。连锁槽显示在屏幕上方的正中位置，随着数字的增大，接下来的攻击的威力会进一步提升。连锁槽蓄满后进入BURST状态，随机带来3种增益效果，分别是获得经验值提升、道具掉落率提升和稀有敌出现率提升。注意连锁槽的累积并不一定要求攻击同一个敌人，只要在一定范围内攻击到其他敌人，同样可以累积该槽。

被动技能板

玩家角色有可以配置16个被动技能板，这些技能能对玩家产生永久增益。被动技能在角色各职业升级时习得，同时在相邻的两个格子配置某些技能，可让技能之间形成复合技能（コンボスキル）。比如令HP提升100的被动技能HPアップⅠ和令HP提升200的被动技能HPアップⅡ邻接配置，可产生复合技能HPアップⅢ（提升300HP），这样角色的HP总提升就达到了100+200+300=600的量。

据点

在进入主线流程的Grand Act Ⅱ之前，玩家可以通过完成承诺任务来建设据点，进入Grand Act Ⅱ后则可在ラボ直接消耗金钱升级。据点到最后可分为上中下三层，每层均可配置一定数量的商店和设施，但总COST值不得超过100。玩家可以在一层内配置不同等级的同一类设施，比如玩家可以配置LV1、LV2和LV3的三个美容设施（エステ），但效果均与等级最高的那个设施相同。



商店

クラスカウンター

职业柜台，进行职业更换和技能习得的地方。

Lv	效果	解禁时期
1	进行职业变更，设置被动技能板、习得技能（最多习得LV4）	约束任务“クラスカウンタ－建设”过关
2	习得技能（最多习得LV7）	约束任务“クラスカウンタ－改筑”过关
3	习得技能（最多习得LV14）	Grand Act Ⅱ
4	习得技能（最多习得LV20）	主线通关

食堂

每次出击前吃一次饭，可在下一场任务中全程获得增益。

Lv	效果	解禁时期
1	料理制作解禁	约束任务“食堂建设”过关
2	追加菜单	约束任务“食堂改筑”过关
3	追加菜单	Grand Act Ⅱ
4	追加菜单	主线通关

武器ショップ

武器店，消耗素材打造各种武器的商店。

Lv	效果	解禁时期
1	能够进行武器和武器配件的制作和配置、攻击力+2%	约束任务“武器ショップ建设”过关
2	攻击力+5%	约束任务“武器ショップ改筑”过关
3	攻击力+7%	Grand Act Ⅱ
4	攻击力+10%、可制作★10武器	主线通关

防具ショップ

防具店，消耗素材打造各种防具的商店。

Lv	效果	解禁时期
1	允许制作防具、防御力+2%	约束任务“防具ショップ建设”过关
2	防御力+5%	约束任务“防具ショップ改筑”过关
3	防御力+7%	Grand Act Ⅱ
4	御力+10%、可制作★10防具	主线通关

アイテムショップ

道具店，消耗グランピ－ス即可打造。每次触发前记得来这里补给，尤其是可复活生命的スケ－プド－ル，挑战高难度任务时一定要带满5个。

Lv	效果	解禁时期
1	允许制作消费道具、道具回复量+2%	约束任务“アイテムショップ建设”过关
2	道具回复量+5%	约束任务“アイテムショップ改筑”过关
3	道具回复量+7%	Grand Act Ⅱ
4	道具回复量+10%	主线通关

コスチュ－ムショップ

纸娃娃服装店，这里制作的服装仅仅改变角色的外观，没有实际的数据变化。

Lv	效果	解禁时期
1	能制作纸娃娃服装	约束任务“コスチュ－ムショップ建设”过关
2	能够制作的服装款式增加	约束任务“コスチュ－ムショップ改筑”
3	能够制作的服装款式增加	Grand Act Ⅱ
4	能够制作的服装款式增加	主线通关

エステ

美容设施，能够改变角色外貌特征。

Lv	效果	解禁时期
1	改变外貌、嗓音、特征和スタイル	约束任务“エステ建设”过关
2	追加脸部和眼睛的编辑功能	约束任务“エステ改筑”过关
3	追加改变纸娃娃服装颜色、改变角色体型	Grand Act Ⅱ
4	追加随机编辑功能	主线通关

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

支援设施

探索队司令部

Lv	效果	解禁时期
1	能够派遣探索队，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

グランプ-スタ-

Lv	效果	解禁时期
1	减少GP消费量，任务结束时获得的グランエナジ－量增加，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

アイテム探知装置

Lv	效果	解禁时期
1	道具掉落率上升，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

エネミ-レ-ダ-

Lv	效果	解禁时期
1	稀有敌和强化敌的出现率上升，当前仅能配置一人	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关

バ-スト加速装置

Lv	效果	解禁时期
1	配属支援NPC后追加BURST效果	Grand Act Ⅱ
2	可配置两人	Grand Act Ⅱ在ラボ进行“观测装置研究”后
3	可配置三人	Grand Act Ⅱ主线任务“塔の上のユノ”过关
4	可配置四人	主线通关
4	可配置四人	主线通关

シアタ-スコ-プ

Lv	效果	解禁时期
-	回放到目前为止的剧情动画	初期配置

仓库

Lv	效果	解禁时期
-	可存放道具	主线通关

ショップ端末

Lv	效果	解禁时期
-	能调出其他商店的快捷入口	主线通关

NPC角色

NPC（クル－）可自由携带去执行任务，是单机玩家的福音。每次执行任务队伍最多容纳4人，NPC的等级以玩家角色等级为基准上下浮动，详细可查看该NPC的资料，显示“+1”代表永远比玩家角色高1级，显示“-7”代表永远比玩家角色低7级，以此类推。资料中的スタイル和特征两项会影响他们的行动风格，部分NPC只在限定的任务里可以带出去。

友好度

NPC的友好度会随着对该角色承诺任务（プロミスオ－ダ－）的完成逐步提升，顺序是他人→知人→友人→仲间→亲友，亲友的等级最高。一些剧情NPC在友好度到达亲友后会追加其最终任务，详细在“全角色约束任务”部分查看。每当一名角色的好感度上升一个档次时，会出现特殊的承诺任务。

固定加入的剧情NPC

本作中固定加入的NPC共有8个，分别是ルティナ、セイル、イズナ、フィルディア，然后另外4名カリスト、ヒュペリオン、カリスト和ヨミ则要在コ－ルドスリ－プル－ム开放以后通过解冻NPC加入，他们必定是解冻后第一批加入的人。

低温休眠室コ-ルドスリ-プル-ム

主线剧情推进到Grand Act Ⅰ后，低温休眠室开放，玩家可以将其视为佣兵营地，通过消费金钱可获得更多的NPC。NPC的获得顺序是随机的，有些战斗能力突出，可以带出去执行任务，有的可以配置在据点的设施内，为设施带来种种增益。

NPC特征对设施的增益

设施 クラスカウンタ－

コスト削减班长：习得Lv1～6的消耗素材减少

コスト削减系长：习得Lv7～12的消耗素材减少

コスト削减部长：习得Lv13～19的消耗素材减少

设施 武器ショップ

见习い锻冶职人：武器★5的消耗素材减少

驱け出し锻冶职人：武器★6的消耗素材减少

いっぱしの锻冶职人：武器★7的消耗素材减少

噂の锻冶职人：武器★8的消耗素材减少

匠の锻冶职人：武器★9的消耗素材减少

传说の锻冶职人：武器★10的消耗素材减少

设施 防具ショップ

锖の防具职人：防具★5的消耗素材减少

铁の防具职人：防具★6的消耗素材减少

铜の防具职人：防具★7的消耗素材减少

银の防具职人：防具★8的消耗素材减少

金の防具职人：防具★9的消耗素材减少

ダイヤモンドの防具职人：防具★10的消耗素材减少

设施 アイテムショップ

商人见习い：道具★2的消耗素材减少

商卖上手：道具★3的消耗素材减少

注目株の商人：道具★4的消耗素材减少

商卖の神样：道具★5的消耗素材减少

设施 食堂

节约レシピ好き：料理★1的消耗素材减少

节约レシピマニア－料理★2的消耗素材减少

节约レシピマイスタ－：料理★3的消耗素材减少

设施 コスチュ－ムショップ

假缝い担当：衣装★5的消耗素材减少

裁缝上手：衣装★6的消耗素材减少

ミシンの使い手：衣装★7的消耗素材减少

ひとかどのデザイナ－：衣装★8的消耗素材减少

期待の新星デザイナ－：衣装★9的消耗素材减少

トップデザイナ－：衣装★10的消耗素材减少

设施 エステ

おしゃれ泥棒：美容选择项目+1

おしゃれ大泥棒：美容选择项目+2

おしゃれ怪盗：美容选择项目+4

设施 グランプ－スター

グラン予报士：消费GP-1%、入手グラン量+10%

上级グラン予报士：消费GP-2%、入手グラン量+10%

设施 エネミ－レ－ダ－

野生の勘：稀有敌出现率+75%、强化敌出现率+75%

※野生の勘的效果可最多累积4个，这样能让稀有敌和强化敌的出现率飙升到300%。

设施 バ－スト加速装置

当连击槽蓄满发动BURST时产生如下效果

BURST：アイテム：道具掉落率上升

BURST：レアドロップ：稀有道具掉落率上升

BURST：レアエネミ－：稀有敌出现率上升

BURST：经验值UP：经验值上升

BURST：ダメ－ジカット：承受敌方的伤害减少

BURST：コンバ－ジョン：受到伤害时回复GP

BURST：クリティカル：暴击发生率上升

BURST：ワンモア：BURST效果持续时间翻倍的效果发生率UP

BURST：ガッツ：当HP高于10%时，受到致命攻击可留存1点HP免于死亡

BURST：モ－タルブロウ：打击攻击的伤害翻倍

设施 アイテム探知装置

ダウジンガ－：アイテム探索+1（道具掉落率+20%）

ラッキライザ－：レアアイテム探索+2（稀有道具掉落率+20%）

※该设施配置了多名NPC后，从第二人开始的掉落率增益降低为10%。

设施 探索队司令部

博爱：疲劳防止+1

现实的：天数-1

注意深い：大成功+1

死神：探索：疲劳防止-1 探索：大成功+2

全角色约束任务

大部分角色的约束任务会随着主线任务的推进而逐渐解禁，其中部分需要做完前置的约束任务才会出现下一个。约束任务中除了打倒指定目标或以指定职业完成指定任务外，多以收集为主，这些任务可以等后期等级提升后，与完成指定任务的约束条件一起完成，大大提高完成效率，只能完成一次的任务也是如此。值得一提的是，舰长フィルディア的约束任务大部分都是只能完成一次，且与基地设施的升级有关，她的约束任务也都能在前半段完成，鉴于后期剧情会导致舰长死亡，推荐优先完成以免耽误基地设施升级。



注1：以下任务中素材类获得方法中，到XX区域内打倒XX敌人，只要在对应区域内的任务中查看是否有目标敌人出现就能确定是否掉落。

注2：1到30级对应普通（ノ－マル）难度、31到60级对应困难（ハ－ド）难度、60级以内对应超难（ベリ－ハ－ド）难度。

注3：以下在XX区域完成XX难度以上的小任务报酬得到的物品，在该区域内破坏箱子也有很高概率获得。

TIPS：更新1.01后，原本麻烦的素材放仓库操作得以简化。在1.00版本中，玩家只能手动将大量自动存入携带背包的素材一个个放进仓库，升级之后可以在仓库菜单选择“材料とコアを直接に预ける”来把身上的素材一举存进仓库。也可以打开オプション的“基本设定”，把“入手した材料を自动的に仓库に送る”设置为“自动”，这样捡到的道具便可直接入库，不会在背包里停留。

フィルディア的约束任务

武器ショップ建设

触发条件：完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成要求：收集3个ダ－カ－の节
完成报酬：70G/300EXP/树木状の矿物×5/设施基地追加“武器ショップLv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gクラ－ダ或Gダガン（LV1～60）随机掉落

アイテムショップ建设

触发条件：完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成要求：完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬：70G/300EXP/モノメイト×3/设施基地追加“アイテムショップLv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：－

防具ショップ建设

触发条件：完成フィルディア约束任务“武器ショップ建设”
完成要求：收集3个白い岩石
完成报酬：80G/300EXP/树木状の矿物×5/设施基地追加“防具ショップLv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野区域内普通或更高难度下采集

クラスカウンタ－建设

触发条件：完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成要求：完成主线任务“ダ－ガ－讨伐任务”
完成报酬：80G/300EXP/メモリ－プラグメント×3/设施基地追加“クラスカウンタ-Lv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：－

濒死の克服

触发条件：完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求：完成任务“ジャッドバンサ－击破任务”时战斗不能次数在1次以下
完成报酬：100G/500EXP/スケ－プド－ル×1
最大可完成次数：1次
完成要点：－

食堂建设

触发条件：完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求：收集1个“兽の肉”
完成报酬：100G/500EXP/设施基地追加“食堂Lv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：－

ラッピ－に挑战

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：打倒1只“ラッピ－”
完成报酬：200G/0EXP/グランピ－ス（火属性）×3
最大可完成次数：无限
完成要点：这种敌人会随机出现在任意任务中，只能考运气碰到，建议接受该任务后不要刻意完成，去做其它任务，运气不差10个任务之内肯定能遇到

コスチュ－ムショップ建设

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：收集Gダガンの脚片×2
完成报酬：130G/700EXP/设施基地追加“コスチュ－ムショップLv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gダガン（LV1～30）随机掉落

エステ建设

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：收集ギガンテスの甲片×1
完成报酬：130G/700EXP/设施基地追加“エステLv.1”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒BOSSアグリオス（主线任务“雪辱の新兵器”任意难度）掉落

クラスカウンタ－改筑

触发条件：完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求：收集ダ－カ－の盾片×1
完成报酬：200G/500EXP/メモリ－フラグメントB×3/设施基地追加“クラスカウンタ-Lv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gガウォンダ（LV1～60）随机掉落

武器ショップ改筑

触发条件：完成主线任务“ヨミの要求”和フィルディア的约束任务“クラスカウンタ－建设”
完成要求：打倒Gダ－ガッシュ×4
完成报酬：200G/2700EXP/赤い树核×4/设施基地追加“武器ショップLv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒钢の荒野2区域出现的敌人4只Gダ－ガッシュ

食堂改筑

触发条件：完成主线任务“ヒュペリオンのこだわり”和フィルディア的约束任务“食堂建设”
完成要求：收集爬虫类のたまご×8
完成报酬：200G/750EXP/设施基地追加“食堂Lv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ロザ－ド（LV1～60）随机掉落

アイテムショップ改筑

触发条件：完成主线任务“リ－テイアのお愿い”和フィルディア的约束任务“アイテムショップ”
完成要求：收集冷たく燃える金属结晶×2
完成报酬：200G/750EXP/ディメイト×5/设施基地追加“アイテムショップLv.2”
最大可完成次数：1次
完成要点：完成炎の高地2区域（ハ－ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

防具ショップ改筑

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”和フィルディア的约束任务“防具ショップ建设”

完成要求：收集ラウ-ダンの爪片×4
完成报酬：200G/750EXP/冻つた叶×3/设施基地追加"防具ショップ改筑Lv.2"
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ラウ-ダン（LV1～60）随机掉落

エステ改筑

触发条件：完成主线任务"カリストの难题"和フィルディア的约束任务"エステ建设"
完成要求：收集ベガルフの牙片×2
完成报酬：200G/750EXP/设施基地追加"エステLv.2"

最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源1区域内打倒ベガルフ（LV1～60）随机掉落

コスチュームショップ改筑

触发条件：完成主线任务"カリストの难题"和フィルディア的约束任务"コスチュ-ムショップ建设"
完成要求：收集グランプの爪片×3
完成报酬：200G/750EXP/设施基地追加"コスチュ-ムショップLv.2"
最大可完成次数：1次
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランプ（LV1～60）随机掉落

浮游装置の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集アルキュオネの浮游装置×3
完成报酬：2400G/5000EXP/グランピ-ス（光属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV31～60）随机掉落

最强ギガンテスのパ-ツの调达

触发条件：主线通关后且完成シャロン的约束任务"浮游装置の调达"
完成要求：收集アルテイオスの锐角×2、グラヴディオンの硬铁线×2和ヴィヴリュ-ドの硬炮身×2
完成报酬：4000G/6300EXP/グランピ-ス（雷属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源4区域内打倒アルテイオス（LV60～）随机掉落アルテイオスの锐角、炎の高地2区域打倒グラヴディオン（60级内）随机掉落グラヴディオンの硬铁线、钢の荒野3区域打倒ヴィヴリュ-ド（LV60～）随机掉落ヴィヴリュ-ドの硬炮身

服の修理

触发条件：主线通关后
完成要求：收集ラッピ-チケット×15、ギガンテスのグラン器片×8和机械生物の硬骨格×16
完成报酬：850G/10000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：任意任务随机遭遇ラッピ-将其击破后随机获得ラッピ-チケット、グラン水源1区域打倒ディ-トアス（31-LV60～）随机掉落ギガンテスのグラン器片、ノヴア内部区域打倒エクセ-ジT（31-LV60～）随机掉落机械生物の硬骨格

シャロン的约束任务

属性グランピ-ス研究

触发条件：完成主线任务"グラン结晶を求めて"
完成要求：收集3个グランピ-ス（冰属性）和3个グランピ-ス（风属性）
完成报酬：200G/100EXP/グランピ-ス×5
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内破坏箱子或打倒敌人掉落

リングジエネレ-タ-改良

触发条件：完成主线任务"雪辱の新兵器"
完成要求：收集2个グランピ-ス（炎属性）和2个グランピ-ス（雷属性）
完成报酬：200G/100EXP/リングジエネレ-タ-×10
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内破坏箱子或打倒敌人掉落

バスタ-の训练

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ-解禁バスタ-
完成要求：以バスタ-职业完成1次主线任务"仲间の搜索"
完成报酬：200G/1800EXP/グランピ-ス（雷属性）×4
最大可完成次数：1次
完成要点：–

パイルの训练

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ-解禁バスタ-
完成要求：完成任务"パイル训练"
完成报酬：200G/1800EXP/グランピ-ス（雷属性）×4
最大可完成次数：1次
完成要点：注意和主线任务一样需要捕获BOSS才算完成

グランピ-スの调达

触发条件：在シャロン旁边调查交付5000点グランエナジ-解禁バスタ-
完成要求：收集グランピ-ス×8
完成报酬：200G/200EXP/グランピ-ス（光属性）×5
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒任意敌人或任务报酬、箱子中都会大量掉落

甲罗の调达

触发条件：完成シャロン的约束任务"グランピ-スの调达"
完成要求：收集グランプの甲罗×2
完成报酬：800G/1800EXP/グランピ-ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランプ（LV31～60）随机掉落

グランピ-スの调达2

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集グランピ-ス（光属性）×3和グランピ-ス（暗属性）×3
完成报酬：1000G/2500EXP/グランピ-ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒任意敌人或任务报酬、箱子中都会大量掉落

フレ-ムの调达

触发条件：完成シャロン的约束任务"グランピ-スの调达2"
完成要求：收集机械生物のフレ-ム×2
完成报酬：–
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源2区域内打倒マガヴルム（LV31～60）随机掉落

翼膜の回收

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集バリバッツの翼膜×1
完成报酬：1200G/6000EXP/グランピ-ス（光属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：炎の高地1区域内打倒バリバッツ（LV31～60）随机掉落

ギガンテスパ-ツの调达

触发条件：シャロン友好度达到"仲间"以上
完成要求：收集ギガンテスの铳片×1、ギガンテスのレ-ザ-片×1和ギガンテスのミサイル片×1
完成报酬：1400G/8000EXP/グランピ-ス（光属性）×8
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV1～60）随机掉落

ルティナ的约束任务

ルティナの训练

触发条件：完成主线任务"钢の荒野哨戒任务"
完成要求：接受任务后再完成1次主线任务"钢の荒野哨戒任务"
完成报酬：300G/700EXP/ロッド×1
最大可完成次数：1次
完成要点：–

フォ-スの训练

触发条件：完成フィルディア的约束任务"クラスカウンタ-建设"
完成要求：以职业フォ-ス完成主线任务"钢の荒野哨戒任务"
完成报酬：300G/700EXP/ヘッド×1
最大可完成次数：1次
完成要点：–

鸟の皮片を调达しよう

触发条件：完成主线任务"雪辱の新兵器"
完成要求：收集鸟の皮片×3
完成报酬：500G/700EXP/グランピ-ス（风属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ガンジュラキア（LV1～60）随机掉落

ヒレ片を调达しよう

触发条件：完成ルティナ的约束任务"鸟の皮片を调达しよう"
完成要求：收集ロザ-ドのヒレ片×5
完成报酬：550G/700EXP/グランピ-ス（风属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ロザ-ド（LV1～30）随机掉落

ロッドを使いこなそう

触发条件：完成主线任务"アルキュオネ击破任务"和ルティナ的约束任务"フォ-スの训练"
完成要求：接受任务后装备ロッド系武器打倒"アルキュオネ击破任务"中的アルキュオネ
完成报酬：300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数：1次
完成要点：–

タリスを使いこなそう

触发条件：完成主线任务"アルキュオネ击破任务"和ルティナ的约束任务"フォ-スの训练"
完成要求：接受任务后装备タリス系武器打倒"アルキュオネ击破任务"中的アルキュオネ
完成报酬：300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数：1次
完成要点：–

ウォンドを使いこなそう

触发条件：完成主线任务"アルキュオネ击破任务"和ルティナ的约束任务"フォ-スの训练"
完成要求：接受任务后装备ウォンド系武器打倒"アルキュオネ击破任务"中的アルキュオネ
完成报酬：300G/700EXP/冻つた叶×2
最大可完成次数：1次
完成要点：–

珪化木を调达しよう

触发条件：Grand Act Ⅰ完成后
完成要求：收集透き通る珪化木×3
完成报酬：900G/8000EXP/グランピ-ス（风属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：完成グラン水源区域（ハ-ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

石片を调达しよう

触发条件：完成ルティナ的约束任务"珪化木を调达しよう"
完成要求：收集トネルバンクウの石片×5
完成报酬：800G/6000EXP/透き通る珪化木×3
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源1区域内打倒トネルバンクウ（LV1～60）随机掉落



毛皮を调达しよう

触发条件： 完成ルティナ的约束任务“石片を调达しよう”
完成要求： 收集コパイエ-デンの毛皮×1
完成报酬： 900G/6000EXP/グランピ-ス（风属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒コパイエ-デン（LV31～60）随机掉落

鳞片の调达

触发条件： 与ルティナ的友好度达到“友人”以上
完成要求： 收集テツラマンデルの鳞片×1
完成报酬： 950G/14000EXP/エバ-グリ-ン×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒テツラマンデル（LV1～60）随机掉落

コランダム块を调达しよう

触发条件： 主线通关后
完成要求： 收集钝く光るコランダム块×3
完成报酬： 1500G/17000EXP/パイロ-プ结晶体
最大可完成次数： 无限
完成要点： 完成グラン水源区域（最高难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

大光玉を调达しよう

触发条件： 主线通关后并完成ルティナ的约束任务“コランダム块を调达しよう”
完成要求： 收集バリドランナの大光玉×3
完成报酬： 2000G/21000EXP/グランピ-ス（风属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒バリドランナ（LV60～）随机掉落

装甲を调达しよう

触发条件： 主线通关后并完成ルティナ的约束任务“大光玉を调达しよう”
完成要求： 收集アルキュオネの硬肩部装甲×2
完成报酬： 1600G/42000EXP/グランピ-ス（风属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV60～）随机掉落



セイル的约束任务

セイルの训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ-建设”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“ダ-カ-讨伐任务”
完成报酬： 300G/700EXP/ソ-ド×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

ハンタ-の训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ-建设”
完成要求： 以职业ハンタ-完成主线任务“钢の荒野哨戒任务”
完成报酬： 300G/700EXP/エッジ×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

グリオス击破胜负

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“雪辱の新兵器”
完成报酬： 600G/700EXP/グランピ-ス（冰属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

エウリュ-ド击破胜负

触发条件： 完成主线任务“不机嫌な炮塔”和セイル约束任务“アグリオス击破胜负”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“不机嫌な炮塔”
完成报酬： 800G/6000EXP/グランピ-ス（冰属性）×8
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

ソ-ドで战え！

触发条件： 出现主线任务“ディ-トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ-の训练”
完成要求： 接受任务后使用ソ-ド系武器打倒“ディ-トアス击破任务”中的ディ-トアス
完成报酬： 225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 这类任务必须在出现主线任务“ディ-トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ-の训练”的情况下才会开启，出现后接受任务装备ソ-ド系任意武器在“ディ-トアス击破任务”中击倒ディ-トアス即可完成

パルチザンで战え！

触发条件： 出现主线任务“ディ-トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ-の训练”
完成要求： 接受任务后使用パルチザン系武器打倒“ディ-トアス击破任务”中的ディ-トアス
完成报酬： 225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 同上

ダブルセイバ-战え！

触发条件： 出现主线任务“ディ-トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ-の训练”
完成要求： 接受任务后使用ダブルセイバ-系武器打倒“ディ-トアス击破任务”中的ディ-トアス
完成报酬： 225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 同上

ナックル战え！

触发条件： 出现主线任务“ディ-トアス击破任务”并完成セイル的约束任务“ハンタ-の训练”
完成要求： 接受任务后使用ナックル系武器打倒“ディ-トアス击破任务”中的ディ-トアス
完成报酬： 225G/700EXP/ラコニア金属×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： 同上

アルレイバンサ-击破胜负

触发条件： 完成主线任务“アルレイバンサ-击破胜负”
完成要求： 接受任务后再以ハンタ-职业完成1次主线任务“不机嫌な炮塔”
完成报酬： 1100G/6000EXP/ラコニア金属×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

原生种击破胜负

触发条件： 完成主线任务“アルレイバンサ-击破胜负”
完成要求： 接受任务后再以ハンタ-职业完成1次主线任务“古代都市哨戒任务”
完成报酬： 1300G/1400EXP/グランピ-ス（冰属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

铳身の回收

触发条件： 与セイル友好度达到“友达”以上
完成要求： 收集マガヴルムの铳身×1
完成报酬： 1000G/12000EXP/ア-リ-・ブル-×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： グラン水源1区域内打倒マガヴルム（LV31～60）随机掉落

グレイオス击破胜负

触发条件： 主线通关后并完成高难度任务“グレイオス攻略任务”
完成要求： 接受任务后再完成1次高难度任务“グレイオス攻略任务”
完成报酬： 1700G/18000EXP/グランピ-ス（冰属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

ギガンテス2体击破胜负

触发条件： 主线通关后并セイル的约束任务“グレイオス攻略任务”
完成要求： 完成高难度任务“钢の荒野连续击破任务”
完成报酬： 2800G/38000EXP/アルマラッピ-の羽×3
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

アルテイオス击破胜负

触发条件： 主线通关后并セイル的约束任务“ギガンテス2体击破胜负”
完成要求： 完成高难度任务“アルテイオス决战”
完成报酬： 3000G/45000EXP/グランピ-ス（冰属性）×10
最大可完成次数： 无限
完成要点： –

イズナ的约束任务

イズナの训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ-建设”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬： 300G/700EXP/ライフル×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

レンジャ-の训练

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ-建设”
完成要求： 以职业レンジャ-完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬： 300G/700EXP/エイム×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

エキスの调达

触发条件： 完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求： 以职业レンジャ-完成主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬： 600G/700EXP/グランピ-ス（暗属性）×4
最大可完成次数： 无限
完成要点： 钢の荒野1区域内打倒マフレザ-ル（LV1～60）随机掉落

触角の调达

触发条件： 完成フィルディア的约束任务“クラスカウンタ-建设”
完成要求： 接受任务后再完成1次主线任务“グラン结晶を求めて”
完成报酬： 300G/700EXP/ライフル×1
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

手片の调达

触发条件： 完成主线任务“炎の胁威”和イズナ的约束任务“触角の调达”
完成要求： 收集アルキュオネの手片×3
完成报酬： 900G/1800EXP/グランピ-ス（暗属性）×6
最大可完成次数： 无限
完成要点： 炎の高地1区域内打倒アルキュオネ（LV1～60）随机掉落

アサルトライフルで对象を击破

触发条件： 完成主线任务“新たな大炮”和イズナ的约束任务“レンジャ-の训练”
完成要求： 装备アサルトライフル系武器打倒主线任务“新たな大炮”中出现的敌人アグリオスP型
完成报酬： 450G/700EXP/赤い树枝×3
最大可完成次数： 1次
完成要点： –

ツインマシンガンで対象を击破

触发条件：完成主线任务“新たな大炮”和イズナ的约束任务“レンジャーの训练”
完成要求：装备ツインマシンガン系武器打倒主线任务“新たな大炮”中出现的敌人アグリオスP型
完成报酬：450G/700EXP/赤い树枝×3
最大可完成次数：1次
完成要点：–

兽の皮片の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集兽の皮片×9
完成报酬：100G/6000EXP/グランピ－ス（暗属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ラウ－ダン、フリラウ－ダン等敌人（LV1～60）随机掉落

皮片の调达

触发条件：完成イズナ的约束任务“兽の皮片の调达”
完成要求：收集ダ－カ－の皮片×2
完成报酬：1200G/6000EXP/グランピ－ス（暗属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gキュクロナ－ダ（LV1～60）随机掉落

オベリスクの破片回收

触发条件：完成主线任务“记忆の断片”
完成要求：收集オベリスクの破片×20
完成报酬：3000G/250EXP/モノメイト×1
最大可完成次数：无限
完成要点：完成大尖塔（ハ－ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

花状结晶の调达

触发条件：与イズナ友好度达到“友人”以上
完成要求：收集赤く广がる花状结晶×3
完成报酬：900G/4000EXP/サイレントバイオレット×1
最大可完成次数：1次
完成要点：完成グラン水源（ハ－ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

バンクゥの大宝石の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集バンクゥの大宝石×2
完成报酬：1600G/17460EXP/热を蓄える斜方辉石×6
最大可完成次数：无限
完成要点：古代都市1区域内打倒バンクゥ（LV60～）随机掉落

大炮塔部品の调达

触发条件：主线通关后且完成イズナ的约束任务“バンクゥの大宝石の调达”
完成要求：收集ギュゲンテの大炮塔部品×1和リベルゲンテの大炮塔部品×1
完成报酬：2000G/35700EXP/グランピ－ス（暗属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV31～60）随机掉落ギュゲンテの大炮塔部品、大尖塔2区域内打倒最高难度下的リベルゲンテ（LV60～）随机掉落リベルゲンテの大炮塔部品

硬骨格の调达

触发条件：主线通关后且完成イズナ的约束任务“バンクゥの大宝石の调达”
完成要求：收集ガラテイオンの硬骨格×1
完成报酬：2000G/35700EXP/グランピ－ス（暗属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：古代都市1区域内打倒最高难度下的ガラテイオン（LV60～）随机掉落ガラテイオンの硬骨格



リ－ティア的约束任务

异常状态训练

触发条件：完成主线任务“グラン安定供给のために”
完成要求：打倒5只ジュラキア系敌人
完成报酬：100G/500EXP/トリメイト×1
最大可完成次数：1次
完成要点：在：钢の荒野1区域内多个任务中出现，例如“ジャッドバンサ－击破任务”

墨片の调达

触发条件：完成主线任务“リ－ティアのお愿い”
完成要求：收集バリバッツの墨片×5
完成报酬：700G/750EXP/トリメイト×2
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒バリバッツ（LV1～60）随机掉落

针片の调达

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“墨片の调达”
完成要求：Gエル・ア－ダの针片×3
完成报酬：800G/750EXP/トリメイト×2
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gエル・ア－ダ（LV1～60）随机掉落

异常状态の调查

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“针片の调达”
完成要求：敌我方一共累积发生バインド状态10次
完成报酬：900G/750EXP/スタ－アトマイザ－×3
最大可完成次数：无限
完成要点：–

苔の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集苔×8
完成报酬：1100G/3000EXP/グランピ－ス（光属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：大尖塔区域内（LV1～60）随机采集

感染症の调查

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“苔の调达”
完成要求：敌我方一共累积发生インフェクション状态10次
完成报酬：850G/3200EXP/スタ－アトマイザ－×3
最大可完成次数：无限
完成要点：–

尻尾の调达

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“感染症の调查”
完成要求：收集爬虫类の尻尾×5
完成报酬：900G/3400EXP/グランピ－ス（光属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内打倒ロザ－ド（LV31～60）随机掉落

中毒症の调查

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“感染症の调查”
完成要求：敌我方一共累积发生グラン中毒状态10次
完成报酬：1800G/4600EXP/スタ－アトマイザ－×3
最大可完成次数：无限
完成要点：–

目玉の调达

触发条件：完成リ－ティア的约束任务“中毒症の调查”
完成要求：收集リバッツの目玉×3
完成报酬：1900G/3400EXP/脉打つミグマタイト×3
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源1区域内打倒リバッツ（LV1～60）随机掉落

目片の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集Gキュクロナ－ダの目片
完成报酬：1000G/6000EXP/グランピ－ス×10
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野1区域内打倒Gキュクロナ－ダ（LV1～60）随机掉落

肉の调达

触发条件：与リ－ティア的友好度达到“友人”以上
完成要求：收集ロヴラッピ－の肉×1
完成报酬：1500G/8000EXP/グランピ－ス×20
最大可完成次数：1次
完成要点：钢の荒野2区域内打倒ロヴラッピ－（LV1～60）随机掉落

锐ドリルの调达

触发条件：主线通关后且完成リ－ティア的约束任务“目玉の调达”
完成要求：收集エア・ゲンテの锐ドリル×1
完成报酬：2200G/5200EXP/グランピ－ス（光属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：大尖塔2区域内最高难度破坏大型敌人リベルゲンテ头部的钻头（ドリル）后完成任务获得

キサラ的约束任务

メモリ－フラグメントの入手1

触发条件：完成主线任务“雪辱の新兵器”
完成要求：收集メモリ－フラグメントA×5
完成报酬：700G/700EXP/デバンライド×5
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1、グラン水源1、炎の高地1等敌人随机掉落（LV1～30）或破坏箱子随机获得

ブ－ストエネミ－击破训练

触发条件：完成主线任务“ジャッドバンサ－击破任务”
完成要求：打倒1只ブ－ストエネミ－
完成报酬：300G/600EXP
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒任意敌人的ブ－スト形态即可，这种形态全身会发金光，能力要比普通状态下的敌人高，所有任务中都有一定概率出现

メモリ－フラグメントの入手2

触发条件：在武器开发位置选择“グランドライブ研究”花费8000点后触发
完成要求：收集メモリ－フラグメントB×12
完成报酬：1330G/3300EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1、グラン水源1、炎の高地1等敌人随机掉落（LV1～30）或破坏箱子随机获得

レアエネミ－讨伐1

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：打倒アルマラッピ－・オナ－×1（レア）
完成报酬：10000G/700EXP/ム－ンアトマイザ－×5
最大可完成次数：无限
完成要点：–

レアエネミ－讨伐2

触发条件：完成任务“静かなる都市”
完成要求：打倒ドギオス・ルフレ×1（稀有）
完成报酬：3000G/3000EXP/シフタライド×5
最大可完成次数：无限
完成要点：–

レアエネミ－讨伐3

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒カ－ネベア・ゴルヴァ×1（稀有）
完成报酬：5000G/4800EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：–

メモリーフラグメントの入手3

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集メモリーフラグメントC×22
完成报酬：1900G/4000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハード以上的任务（推荐等级35～40级别的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

メモリーフラグメントの入手4

触发条件：完成キサラ的约束任务“メモリーフラグメントの入手3”
完成要求：收集メモリーフラグメントD×30
完成报酬：2000G/6500EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハード以上的任务（推荐グラン水源1难度在ハード以上的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

メモリーフラグメントの入手5

触发条件：主线通关后且完成キサラ的约束任务“レアエネミー讨伐3”
完成要求：收集メモリーフラグメントE×30
完成报酬：2200G/5400EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：难度在ハード以上的任务（推荐等级45-50级别的任务）中打倒敌人，破坏箱子随机获得

虫脚の回收

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集ギュゲンテの虫脚×1
完成报酬：1000G/6000EXP/グランピース×10
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源2区域内打倒ギュゲンテ（LV31～60）随机掉落

矿石の回收

触发条件：キサラ友好度达到“友人”以上
完成要求：收集ラピリストーン×1、ウッドオパール×1和ペロブスカイト石×1
完成报酬：1200G/12000EXP/グランピース×20
最大可完成次数：1次
完成要点：完成钢の荒野区域（ハード难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ラピリストーン、完成グラン水源区域（ハード难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ウッドオパール、完成炎の高地区域（ハード难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ペロブスカイト石

オルクス的约束任务

スキルボード扩张

触发条件：完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求：完成主线任务“钢の荒野资材回收任务”并获得A以上评价
完成报酬：200G/500EXP/グランピース（炎属性）×4/スキルボード追加一枚
最大可完成次数：1次
完成要点：该任务中会出现不少中型敌人，注意自身的HP不要被它们打死，否则会降低过关的评价级别

シルブカーネペア击破训练

触发条件：完成主线任务“オルクスの特训”
完成要求：打倒Lv15以上シルブカーネペア2只
完成报酬：800G/500EXP/グランピース（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：在钢の荒野资材回收任务中会出现，打倒2只后完成

エネミー击破训练

触发条件：完成オルクス的约束任务“シルブカーネペア击破训练”
完成要求：打倒Lv15バレダイナス系敌人×3、マフレザール系敌人×4和マンデル系敌人×4
完成报酬：1000G/600EXP/グランピース（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：–

クエストAランク训练

触发条件：完成オルクス的约束任务“エネミー击破训练”
完成要求：以ハード难度完成主线任务“钢の荒野哨戒任务2”且评价在A以上
完成报酬：1200G/2000EXP/グランピース（炎属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：–

スキルボードの再扩张

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：完成主线任务“目を覚ます磁晶龙”并获得A以上评价
完成报酬：300G/3300EXP/ラピリストーン×3/スキルボード追加1枚
最大可完成次数：1次
完成要点：–

脚の回收

触发条件：完成オルクス的约束任务“スキルボードの再扩张”
完成要求：收集Gダーク・ラグネの脚×1
完成报酬：1200G/5000EXP/グランピース（风属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：グラン水源2区域内打倒Gダーク・ラグネ（LV1～60）随机掉落

プレディカーダ击破训练

触发条件：完成主线任务“地の底へ”
完成要求：打倒Lv50以上的プレディカーダ
完成报酬：1300G/6000EXP/ペロブスカイト石×2
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域内会出现这类敌人，选ベリーハード打倒它们即可

ギガンテス战Sランク训练

触发条件：完成オルクス的约束任务“プレディカーダ击破训练”
完成要求：以ベリーハード难度完成主线任务“アルキュオネ讨伐任务”且评价在S以上
完成报酬：1400G/9000EXP/グランピース（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

爪の回收

触发条件：与オルクス的友好度达到“仲间”以上
完成要求：收集ヴィヴリュードの爪×1
完成报酬：1800G/16000EXP/グランピース（风属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野3区域内打倒ヴィヴリュード（LV31～60）随机掉落

ギガンテス战Sランク再训练

触发条件：主线通关后且完成オルクス的约束任务“ギガンテス战Sランク训练”
完成要求：完成高难度任务“エウリュード攻略任务”且评价在S以上
完成报酬：2200G/18000EXP/グランピース（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

バンサー击破训练

触发条件：主线通关后且完成オルクス的约束任务“ギガンテス战Sランク再训练”
完成要求：打倒Lv80以上的バンサー系敌人×3
完成报酬：2400G/38000EXP/グランピース（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

据点防卫Sランク训练

触发条件：主线通关后且完成オルクス的约束任务“バンサー击破训练”
完成要求：完成高难度任务“リベルゲンテ决战”且评价在S以上
完成报酬：1310G/45000EXP/グランピース（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：–

ヨミ的约束任务

部位破坏训练

触发条件：完成主线任务“ヨミの要求”
完成要求：收集バンサーの爪片×1
完成报酬：700G/2700EXP/グランブレードA×1
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒钢の荒野1区域内ジャッドバンサー（LV1～60）随机掉落

矿物の调达

触发条件：完成主线任务“ヨミの要求”
完成要求：收集树木状の矿物×3
完成报酬：800G/2700EXP/グランピース（冰属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：各个任务报酬或在钢の荒野1区域采集

铳片の调达

触发条件：完成ヨミ的约束任务“矿物の调达”
完成要求：收集バレダイナスの铳片×2
完成报酬：850G/2700EXP/グランピース（冰属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野2区域内バレダイナス（LV1～60）随机掉落

炮片と爪の调达

触发条件：完成ヨミ的约束任务“矿物の调达”
完成要求：收集シルブカーネペアの炮片×2和レイバンサーの爪×1
完成报酬：900G/1800EXP/グランピース（冰属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野2区域内シルブカーネペア（LV1～60）随机掉落シルブカーネペアの炮片、打倒グラン水源1区域内アルレイバンサー（LV31～60）随机掉落レイバンサーの爪

ギュゲンテの装甲の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集ギュゲンテの装甲×3
完成报酬：1000G/3200EXP/冷たく燃える金属结晶×2
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源2区域内ギュゲンテ（LV1～60）随机掉落

机械生物の甲片の调达

触发条件：完成ヨミ的约束任务“ギュゲンテの装甲の调达”
完成要求：收集机械生物の甲片×3
完成报酬：1206G/3200EXP/グランピース（冰属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内エアドギオス（LV1～60）随机掉落

金属の调达

触发条件：完成ヨミ的约束任务“机械生物の甲片の调达”
完成要求：收集ラコニア金属×3
完成报酬：1300G/3600EXP/グランピース（冰属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：部分约束任务完成后的奖励

爪片の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集エデルクリトロの爪片×1
完成报酬：1200G/8000EXP/グランピース（冰属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒グラン水源1区域内エデルクリトロ（LV31～60）随机掉落

硬炮身の调达

触发条件：与ヨミ的友好度达到“仲间”以上
完成要求：收集モストカ-ネペアの硬炮身×1
完成报酬：1700G/8000EXP/グランビ-ス（冰属性）×8
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒グラン水源1区域内モストカ-ネペア（LV60～）随机掉落

铁线の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集ガラティオンの铁线×3
完成报酬：2300G/4500EXP/グランビ-ス（冰属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV1～60）随机掉落

盾素材の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集シ-ドギオスの盾×1、ヴアッドギオスの硬盾×1和エアドギオスの大盾×1
完成报酬：2000G/6200EXP/グランビ-ス（冰属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源4区域内シ-ドギオス（LV31～60）随机掉落シ-ドギオスの盾、大尖塔2区域内ヴアッドギオス（LV60～）随机掉落ヴアッドギオスの硬盾、ノヴア内部区域内エアドギオス（LV31～60）随机掉落エアドギオスの大盾

大弹头の调达

触发条件：主线通关后
完成要求：收集エウリュ-ドの大弹头×2
完成报酬：2400G/6800EXP/グランビ-ス（冰属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源1区域内エウリュ-ド（LV60～）随机掉落

ミルクとたまごの调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“大墨袋の调达”
完成要求：收集兽のミルク×2和龙族のたまご×2
完成报酬：2000G/6700EXP/グランビ-ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒大尖塔1区域内ミステルン（LV1～60）随机掉落兽のミルク、打倒大尖塔1区域内ウインディラス（LV1～60）随机掉落龙族のたまご

たまごの调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“ミルクとたまごの调达”
完成要求：收集アグリオスのたまご×2
触发条件：2200G/6800EXP/グランビ-ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内アグリオス（LV31～60）随机掉落アグリオスのたまご

冰の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集冰×2
完成报酬：1100G/11000EXP/グランビ-ス（炎属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：古代都市区域中采集随机获得冰

赤い树枝探し

触发条件：完成主线任务“未开の奥地”
完成要求：收集赤い树枝×10
完成报酬：1500G/500EXP/グランビ-ス×20
最大可完成次数：无限
完成要点：完成グラン水源区域（ノ-マル难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到赤い树枝

刃片の调达

触发条件：与ヒュペリオン的友好度达到“仲间”以上
完成要求：收集アセラビ-ソの刃片×1
完成报酬：1600G/12000EXP/グランビ-ス（炎属性）×8
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒グラン水源1区域内アセラビ-ソ（LV1～60）随机掉落アセラビ-ソの刃片

ヒュペリオン的约束任务

盐の调达

触发条件：完成主线任务“ヒュペリオンのこだわり”
完成要求：收集岩盐×5
完成报酬：500G/1400EXP/グランビ-ス（炎属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：钢の荒野1区域中采集获得

爪片の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“盐の调达”
完成要求：收集グランプの爪片×3
完成报酬：700G/1400EXP/グランビ-ス（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：炎の高地1区域内打倒グランプ（LV1～60）随机掉落

兽の肉の调达

触发条件：完成主线任务“炎の胁威”以及ヒュペリオン的约束任务“盐の调达”
完成要求：收集兽の肉×7
完成报酬：600G/1400EXP/グランビ-ス（炎属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：グラン水源1区域内打倒ベガルフ（LV1～60）随机掉落

米と麦の调达

触发条件：Grand Act Ⅱ开始时
完成要求：收集米×5和麦×5
完成报酬：1100G/2500EXP/グランビ-ス（炎属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：古代都市区域中采集随机获得

ダ-カ-の肉の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“米と麦の调达”
完成要求：收集ダ-カ-の肉×3
完成报酬：800G/4000EXP/グランビ-ス（炎属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内Gキュクロナ-ダ（LV1～60）随机掉落

软骨の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“ダ-カ-の肉の调达”
完成要求：收集ジュラキアの软骨×2
完成报酬：1150G/4200EXP/グランビ-ス（炎属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地2区域内ポリジュラキア（LV1～60）随机掉落

巨大な肉と鱼肉の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“软骨の调达”
完成要求：收集ギガンテスの肉×3和ギガンテスの鱼肉×3
完成报酬：1000G/5000EXP/グランビ-ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野1区域内テュルトアス（LV1～60）随机掉落ギガンテスの肉、打倒钢の荒野2区域内アルキュオネ（1到60级内）随机掉落ギガンテスの鱼肉

大墨袋の调达

触发条件：完成ヒュペリオン的约束任务“巨大な肉と鱼肉の调达”
完成要求：收集デエフキュオネの大墨袋×3
完成报酬：1900G/4900EXP/グランビ-ス（炎属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地2区域内デエフキュオネ（LV60～）随机掉落

カリスト的约束任务

グラン器片の入手

触发条件：完成主线任务“カリストの难题”
完成要求：收集ギガンテスのグラン器片×1
完成报酬：800G/1800EXP/グランビ-ス（雷属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源3区域内ヴィヴリュ-ド（LV1～60）随机掉落

爪片と壳片の入手

触发条件：完成主线任务“不机嫌な炮塔”
完成要求：收集エウリュ-ドの爪片×1和ギガンテスの壳片×1
完成报酬：850G/1800EXP/グランビ-ス（雷属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源1区域内エウリュ-ド（LV1～60）随机掉落エウリュ-ドの爪片和ギガンテスの壳片

机械部品の入手

触发条件：完成主线任务“炎の胁威”
完成要求：收集アルキュオネの浮游装置×3和アグリオスの炮片×3
完成报酬：900G/2000EXP/グランビ-ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地1区域内アルキュオネ（LV1～60）随机掉落アルキュオネの浮游装置、打倒炎の高地1区域内アグリオス（LV1～60）随机掉落

ギガンテスの甲片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“机械部品の入手”
完成要求：收集ギガンテスの甲片×5
完成报酬：950G/750EXP/グランビ-ス（雷属性）×6
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒炎の高地1区域内アグリオス（LV1～60）随机掉落

甲片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“ギガンテスの甲片の入手”
完成要求：收集ロヴラッピ-の甲片×2
完成报酬：1000G/3000EXP/グランビ-ス（雷属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒钢の荒野2区域内ロヴラッピ-（LV31～60）随机掉落

原动机と刃片の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“甲片の入手”
完成要求：收集アセラビ-ソの原动机×1和アセラビ-ソの刃片×2
完成报酬：1100G/3000EXP/グランビ-ス（雷属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒グラン水源1区域内アセラビ-ソ（LV31～60）随机掉落アセラビ-ソの原动机和アセラビ-ソの刃片

主炮の入手

触发条件：完成主线任务“地の底へ”
完成要求：收集グレイオスの主炮×1
完成报酬：200G/7000EXP/グランビ-ス（雷属性）×6
最大可完成次数：1次
完成要点：与カリスト的友好度达到“亲友”以上出现约束终极任务“カリスト改造计划”，在该任务中打倒グレイオス随机掉落

锐ノコ刃の入手

触发条件：完成主线任务“天を冲く大尖塔”
完成要求：收集ガラティオンの锐ノコ刃×2
完成报酬：1400G/3200EXP/グランピ-ス（雷属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV60～）随机掉落

硬骨格の入手

触发条件：主线通关后且完成カリスト的约束任务“锐ノコ刃の入手”
完成要求：收集ファンアフォルの硬骨格×1
完成报酬：1600G/4500EXP/脉打つミグマタイト×2
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内ファンアフォル（LV60～）随机掉落

驱动机关の入手

触发条件：完成カリスト的约束任务“硬骨格の入手”
完成要求：收集ギガンテスの驱动机关×3
完成报酬：2300G/4600EXP/グランピ-ス（雷属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒古代都市1区域内ガラティオン（LV1～60）随机掉落

多积层の钢板の入手

触发条件：完成主线任务“天を冲く大尖塔”
完成要求：收集多积层の钢板×10
完成报酬：4000G/300EXP/グランピ-ス×10
最大可完成次数：无限
完成要点：完成古代都市（ハ-ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

齿片の入手

触发条件：与カリスト的友好度达到“仲间”以上
完成要求：收集Gダ-ガッシュの齿片×2
完成报酬：1500G/8000EXP/グランピ-ス（雷属性）×8
最大可完成次数：1次
完成要点：打倒钢の荒野1区域内Gダ-ガッシュ（LV1～30）随机掉落

植物研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集天然树木×10
完成报酬：2000G/25000EXP/グランピ-ス（炎属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：完成古代都市（ノ-マル难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到

ギガンテス研究

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒Lv.90以上的ギガンテス×3（注意捕获是不计算在内的）
完成报酬：3000G/40000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：－

ギガンテスの武装研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集ギガティオンの硬铁线×1
完成报酬：3000G/35000EXP/グランピ-ス（暗属性）×8
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内ギガティオン（LV60～）随机掉落

ギガンテスの装甲研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集グレイオスの锐角×1
完成报酬：4000G/42000EXP/グランピ-ス（暗属性）×10
最大可完成次数：无限
完成要点：与カリスト的友好度达到“亲友”以上出现约束终极任务“カリスト改造计划”，在该任务中打倒グレイオス随机掉落

各角色的友好度终极任务

角色名称	任务要求	失败条件	出现的敌人	触发条件
不倒バカ一代	アグリオスの击破	アグリオス到达指定位置	Gブレディカ-ダ/Gグウォンダ/アグリオス	与セイル的友好度达到“亲友”以上
スタ-ルティナックル	15分钟内到达最深处	时间结束未到达最深处	Gキュクロナ-ダ/Gガウォンダ/Gウォルガ-ダ/Gダ-ク・ラグネ	与ルティナ的友好度达到“亲友”以上
スイ-ツ・メルヘン	击破最深处的クリトロクィ-ン	－	プロラビ-ソ/オ-ニクリトロ/クリトロクィ-ン/プロラビ-ソ/ミステルン・ナイト	与イズナ的友好度达到“亲友”以上
恋するシャロン	捕获最深部的アルキュオネ	－	マ-バレダイナス/ノイウィンディラス/コラル・ドラゴン	与シャロン的友好度达到“亲友”以上
战士に赠る爱	20分钟内到达最深处	时间结束未到达最深处	ラビミステルン/グルバナパンサ-/アルレイパンサ-/アセラビ-ソ/シルブカ-ネベア/トネルバンクゥ/スオロバンクゥ/エデルクリトロ	与オルクス的友好度达到“亲友”以上
注文の多い料理人	回收指定数量的新食材	－	バンクゥ/Gグウォンダ/ディ-トアス	与ヒュペリオン的友好度达到“亲友”以上
明红の少年	回收指定数量的矿物	－	Gクラ-ダ/Gエル・ア-ダ/ガラティオン/フレスバンクゥ/フォ-ドギオス/Gダガン/Gキュクロナ-ダ	与ヨミ的友好度达到“亲友”以上
カリスト改造计划	グレイオスの击破	グレイオス到达指定位置	Gエル・ア-ダ/Gダ-ガッシュ/グレイオス/Gミクダ	与カリスト的友好度达到“亲友”以上

レイヴァン的约束任务

ダ-カ-研究

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒Lv.61以上的ダ-カ-×20
完成报酬：1500G/18000EXP/瞬くクリソベル石×2
最大可完成次数：无限
完成要点：－

原生种研究

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒Lv.80以上的原生种×30
完成报酬：1800G/22000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：－

地质研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集瞬くクリソベル石×10
完成报酬：2200G/38000EXP/グランピ-ス（冰属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：完成ノヴァ内部最高难度任务“ノヴァ内部哨戒任务”内出现的随机即时小任务奖励得到

ブ-ストエネミ-研究

触发条件：主线通关后
完成要求：打倒Lv.80以上的ブ-ストエネミ-×20
完成报酬：2400G/33000EXP/グランピ-ス（雷属性）×4
最大可完成次数：无限
完成要点：－

ノヴァ研究α

触发条件：主线通关后
完成要求：收集レイヴガイストの大结界×3和レイヴガイストの硬武装腕×3
完成报酬：000G/45000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内レイヴガイスト（LV60～）随机掉落レイヴガイストの大结和レイヴガイストの硬武装腕（レイヴガイストの硬武装腕必须破坏火箭发射装置才能获得）

大墨袋の调达

任务名称：ノヴァ研究β
触发条件：主线通关后
完成要求：收集レイヴガイストの大收束器×5和レイヴガイストの硬假面×1
完成报酬：4500G/47000EXP/脉打つミグマタイト×4
最大可完成次数：无限
完成要点：打倒ノヴァ内部区域内レイヴガイスト（LV60～）随机掉落レイヴガイストの大收束器和レイヴガイストの硬假面

グラン研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集グランピ-ス×30
完成报酬：1600G/19000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：各个地域的敌人和箱子中高概率随机获得

矿石研究

触发条件：主线通关后
完成要求：收集ウッドオパ-ル×3、ペロブスカイト石×3和脉打つミグマタイト×3
完成报酬：1700G/20000EXP
最大可完成次数：无限
完成要点：完成グラン水源（ハ-ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ウッドオパ-ル、完成炎の高地（ハ-ド难度以上）出现的随机即时小任务奖励得到ペロブスカイト石、ノヴァ内部区域内采集随机获得脉打つミグマタイト



TIPS：在低温休眠室（コ-ルドスリ-プル-ム）的柜台选择“パスワ-ド入力”，可以通过输入密码来解锁一些特殊角色，1.00公布的密码是EoEReanbell，解锁角色为《永恒终焉》的女主角，而1.01版本则新增了两个角色，对应密码是mitsutomitakao和DENGEKIERENA，赶紧试试吧。

故事模式主线流程

本作的关卡设计较为一般，几乎没有解谜要素，每关基本都“无双式”地刷到关底，打倒深处的巨兽型BOSS即可。许多关卡的BOSS有所重复，这里仅列出主线的基本流程，BOSS打法会在后文独立列出。

The Battle for Survival Begins

惑星の洗礼

一出来首先是基本战斗教学，学会移动和视点操作。接着学会猎人和枪手的攻击、猎人的回避以及及时攻击、副指令板的使用。结束后ルティナ加入队伍。

↓

完成第一个任务，场地上会出现多个Gクラ－ダ，不用管它们，直接朝标记了感叹号“！”的地方走。

↓

任务完成后可使用据点，目前开启仓库，能够使用主菜单和存档功能。

↓

前往ブリッジ，与フィルディア对话，追加任务“仲间の探索”并完成。

↓

据点中的任务门（クエストゲ－ト）和多人联机房间（マルチプレイル－ム）开放使用。

↓

セイル和イズナ加入队伍，前往下一章。

The Demon Above Us

钢焰の巨兽

前往ブリッジ与フィルディア对话两次，获得モノメイト×10、スケ－プド－ル×3。

↓

走出舰桥，在据点中与シャロン对话，追加任务“グラン结晶を求めて”并完成。

↓

追加任务“钢の荒野硝戒任务”并完成。

↓

追加任务“ダ－カ－讨伐任务”并完成。

↓

据点追加承诺任务（プロミスオ－ダ－），完成这些承诺任务可提升剧情相关的几个核心队友的好感度，好感度到达最高的“亲友”可在结局触发相关剧情。承诺任务的完成攻略将在后文统一讲解。

↓

领取フィルディア的承诺任务，完成“武器ショップ建设”、“防具ショップ建设”、“アイテムショップ建设”、“クラスカウンタ－建设”四个任务，可以制作武器、防具、道具，以及进行职业调整了。

↓

追加任务“グラン安定供给のために”并完成，进行到区域2的时候会出现大型BOSS，不用战胜它，撑过1分40秒即可逃脱。

↓

据点开放新设施ラボ，可进行其他设施的研究。

↓

追加任务“ジャッドバンサ－击破任务”并完成。

↓

身上有2000G以上时，到ラボ选择指令“新武器研究”，可使用对大型BOSS的兵器“ヘイロウ”。

↓

追加任务“雪辱的新兵器”，装备上ヘイロウ完成。

↓

追加任务“ヘイロウ训练”，学习该武器的使用方法。

Grand Act Ⅰ

生存への挑战

低温休眠室（コ－ルドスリ－プル－ム）开放，通过“カプセル解冻”可让更多战场或据点内的支援同伴加入。

↓

外观商店（コスチュ－ムショップ）、化妆室（エステ）、食堂开放。

↓

调查コ－ルドスリ－プル－ム的柜台（コ－ルドスリ－プカウンタ－），选择“カプセル解冻”。

↓

分别完成リ－ティア、カリスト、ヨミ、ヒュペリオン、オルクス、シャロン的剧情任务，以任意顺序完成。

①リ－ティア

完成“リ－ティアのお愿い”，之后可选择キサラ或リ－ティア作为接线员。

②カリスト

完成“カリストの难题”，到达区域2后会出现巨型BOSSアグリオス，如果战力不足可以不用管它，回收好道具就行。该任务结束后カリスト成为同伴，リ－ティア或カリスト的分歧任务完成后都可追加新任务“炎の高地侦察任务”。

③ヨミ

完成“ヨミの要求”，ヨミ成为同伴。

④ヒュペリオン

完成“ヒュペリオンのこだわり”，ヒュペリオン成为同伴。ヨミ或ヒュペリオン的分歧任务完成后都可追加新任务“グラン水源侦察任务2”。

⑤オルクス

完成“オルクスの训练”，オルクス成为同伴，追加新任务“钢の荒野资源回收”。

⑥シャロン

消费5000G在ラボ执行“新兵器研究”，完成任务“パイル训练”，シャロン成为同伴，开放新职业バスタ－，该职业可同时装备猎人、枪手和法师的武器。

↓

接下来要分别完成ルティナ、セイル和イズナ的剧情任务，同样以任意顺序均可。

①ルティナ

前往ブリッジ与之对话，触发任务“炎の胁威”并完成。然后触发“アルキュオネ击破任务”和“光线の猛威”，冲主线的话只完成后者即可。

②セイル

与セイル对话触发任务“命令违反”，完成后继续触发“ディ－トアス击破任务”和“不机嫌な炮塔”，冲主线的话只完成后者即可。完成后者后触发“エウリュ－ド击破任务”。

③イズナ

与イズナ对话触发任务“屈从の巨兽”，完成后继续触发“钢の荒野”和“新たな大炮”，冲主线的话只完成后者即可。新设施“ギガンテス捕获所”开放。

↓

完成上述三条路线的主线任务后，前往ブリッジ触发剧情。完毕后到ラボ消费8000G选择“グランドライブ研究”。

↓

与レイヴァン对话触发任务“水源を这う脚”并完成，进入下一章。该任务完成后触发非主线任务“钢の荒野歼灭任务”。





Tipping Point

脱出

前往ブリッジ触发剧情，追加任务“目を覚ます磁晶龙”并完成。

↓

追加任务“迫り来る胁威”并完成。

↓

追加任务“据点防卫”。该任务BOSS前的两个シルブカ－ネベア的炮击威力很高，注意保持它们在同一视野，防止被偷袭。BOSSギュゲンテ是7个连体蜘蛛，正中间的一截是本体，集中攻击即可。

↓

追加非主线任务“アルキュオネ追迹击破任务”，想推进主线的话直接与フィルティア对话选择“惑星から脱出する”即可。

Grand Act Ⅱ

惑星の真实

与ラボ前方的シャロン对话触发剧情，追加任务“未踏の奥地”并完成。

↓

追加任务“限界の我慢”并完成。

↓

追加任务“地の底へ”并完成。

↓

到ラボ消费13000G选择“观测装置研究”。

↓

触发两个地形“大型パイル”和“大尖塔”的任务，先完成哪一处均可，但注意完成一方的任务后另一侧的难度会变成ベリ－ハ－ド。

①大型パイル

完成“静かなる都市”，注意该关的中BOSSシ－ドギオス和装恶鬼シ－ドギオス都会用盾防御，需要先从其他角度破防令其倒地后才能安心输出。到ラボ消费20000G选择“大型パイル研究”，然后与シャロン对话触发剧情，追加任务“钢野に穿つ杭”并完成。再次与シャロン对话触发剧情，追加任务“源流を塞ぐ杭”并完成。依旧与シャロン对话触发剧情，追加任务“炎泉を断つ杭”并完成。

②大尖塔

完成任务“天を冲く大尖塔”后，前往ブリッジ触发剧情，追加任务“记忆の断片”并完成。该任务只要在两层分别打倒几批怪物，收集2个和4个记忆断片即可，不必强制战斗。

↓

以上两条路线的任务都完成后，前往ブリッジ触发剧情，追加任务“塔の上のユノ”并完成。注意从本任务开始，关卡对玩家的推荐等级均在70以上，敌人的攻击力变得非常高，感觉吃力的话需要埋头刷一下装备再来挑战。

A Planet's End

ほんとうの约束

追加任务“ユノの觉悟”并完成。

↓

追加“惑星の未来”并完成。

↓

追加“约束の时”并完成。

↓

大结局

通关前，那些拥有承诺任务的固定加入NPC角色友好度达到“亲友”以上，在达成承诺任务报告时，该NPC会出现红色的弹出图标，发生其专门的剧情和追加任务，完成这些任务能够获得各自的对应奖杯，且在通关时能看到追加剧情。若通关时还有角色的最终追加任务没有完成，也可以通关后继续进行，然后再打一遍最终任务，可以看到刷新后的结局。通关后的特典有：追加新任务、各角色的新承诺任务、コ－ルドスリ－プル－ム中回家“アイドルクル－”“匠クル－”“约束を系ぐ者たち”三类角色、ラボ可对LV4的商店和设施进行研究。解冻“约束を系ぐ者たち”类角色可让フィルディア和レイヴアン作为NPC同伴加入，追加对应的承诺任务，完成后同样可获得奖杯。

ギガンテス攻略

ギガンテス是本作中镇守各关卡的BOSS级怪物，大部分ギガンテス都有着山丘般的庞大体型，部分ギガンテス体型较小。当BOSS全身发出红色光芒时代表其进入愤怒状态，此时所有攻击的威力均会上升，攻击频率也会加快，要小心应对。实在不行可以先远离，专注回复，等怒气消了再上。ギガンテス存在部位破坏设定，对特定的部位累积到一定伤害，就能破坏该部位。部位破坏有三点好处：1.令BOSS失去使用该部位对应的攻击方式；2.击破BOSS后的追加对应部位的报酬；3.有可能将BOSS的弱点暴露在外，更容易攻击。

利用ヘイロウ的リングフィ－ルド指令或道具リングジェネレ－タ－，可在BOSS身体周围布下一圈浮空的圆形力场，在力场下方按○可站到力场上（此时角色身上会有多个蓝色光圈提示）。力场可以构筑两层，在第一层力场的中央橙色圆斑位置按○可进一步上升到第二层，而站在力场的边缘按○则会下降到下一层。力场的作用是方便玩家攻击到BOSS的特定部位和弱点，尤其是对于近战的猎人而言，没有力场会让狩猎效率直线下降。对着BOSS的弱点（大多在头部，发射着醒目的黄光）积累伤害，可让BOSS陷入倒地的硬直状态，倒地后会露出弱点核心，对此核心攻击能轻松打出上万伤害。弱点核心的颜色会由红→橙→黄的顺序变化，当变成黄色时代表BOSS已经濒死，这时便可对其进行捕获了。

捕获

当ギガンテス陷入濒死时（弱点核心变为黄色），无论其是否处于倒地状态，都可以利用武器パイル的技能刺中其身体，然后使用イグニッション（需要先将该指令装到サブパレット上），发动グランリンク便可捕获。注意如果发动时ギガンテス的体力较高，则会捕获失败，イグニッション在使用一次后有冷却时间，不能无限制地连发。

需要注意，只有玩家在武器パレット里装备了パイル时才可使用イグニッション。而只要パイル的技能命中ギガンテス，无论玩家当前使用的武器是不是パイル，都可以发动イグニッション，这就允许玩家可以在NPC或联机同伴用パイル攻击时也能进行捕获了。当然，最保险的办法还是确认弱点核心变黄后，自己切换成パイル装备，使用技能命中，最后连按イグニッション的图标。

捕获的ギガンテス可作为我方的召唤兽必杀技（ギガンテスブラスト）使用，提前将对应的图标设置在サブパレット上，在关卡中击破敌人蓄积其发动槽，在BOSS战中释放召唤兽不仅能对BOSS造成伤害，还附带令其行动停滞的效果。

召唤兽必杀技一览

技名	对应ギガンテス	效果
アグリカノ－ネ	アグリオス	向上空发射主炮，然后从空中大范围降落，对散开的敌人致以中等伤害
グレイホルン	グレイオス	向周围放射出大范围的电击
アルトカノ－ネ	アルテイオス	向上空发射主炮，然后从空中大范围降落，对周围的敌人致以中等伤害
エウルスタンプ	エウリュ－ド	垂直跳起后落地，放射出冲击波，对周围的敌人造成高伤害
ヴィヴシュラック	ヴィヴリュ－ド	两脚向天空扬起，全方位地发射大量导弹
アルキインフエアノ	アルキュオネ	向正面发射特大火球，对命中目标造成高伤害
デェフヴォルカン	デェフキュオネ	一边转圈一边向周围投下烟雾弹，让敌人陷入盲目状态
ガラテエ－レ	ガラティオン	放射出生命能量，让所有同伴复活、HP全满、解除一切异常状态且提升攻击力
ギガテシュトルム	ギガティオン	翅膀展开10把电锯，斩杀附近的敌人
グラヴシュトルム	グラヴディオン	翅膀展开10把电锯，斩杀附近的敌人

ギガンテス对策

アグリオス

基本资料

出现任务	
钢の荒野1	雪辱の新兵器、钢野に穿つ杭
钢の荒野2	屈辱の巨兽、钢の荒野哨戒任务2
グラン水源1	ヒュペリオンのこだわり
炎の高地1	カリストの难题
大尖塔2	难：大尖塔资材回收任务

可破坏部位
左右各3挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの骨
ギガンテスの骨	ギガンテスの铳片	ギガンテスの肉
ギガンテスの铳片	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの甲片
ギガンテスのミサイル片	アグリオスのたまご	ギガンテスのグラン器片
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	アグリオスの角
アグリオスの炮片	アグリオスの炮片	アグリオスの纯コア
アグリオスの角	アグリオスの角	アグリオスのたまご
		アグリオスの炮片
		アグリオスの锐剑板

打法 遭遇后经常会先使用一次突进，该突进会撞碎圆形力场，同时还会飞来小型导弹，注意回避。待其突进攻击结束后可立即在侧面释放力场，上到高处破坏其左右的机枪的装甲。装甲破坏后アグリオス必定倒地，这时可攻击其头部露出的弱点核心。倒地起身后它必定还会再使用一次冲撞，因此不要急着释放圆形力场，等冲撞完毕后再用。

アグリオスP型

基本资料

出现任务	
钢の荒野2	新たな大炮

可破坏部位
左右各3挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスの甲片	ギガンテスのグラン器片	アグリオスの纯コア
ギガンテスの骨	ギガンテスの甲片	アグリオスの角
アグリオスの炮片	アグリオスの炮片	アグリオスの炮片
	アグリオスのたまご	

打法 弱点为风，打法与アグリオス相同。

グレイオス

基本资料

出现任务	
グラン水源3	地の底へ
古代都市1	食材确保任务

可破坏部位
左右各3挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスの骨	ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの骨
ギガンテスのミサイル片	ギガンテスの骨	ギガンテスの甲片
グレイオスの主炮	アグリオスのたまご	ギガンテスの铳片
	グレイオスの主炮	ギガンテスのミサイル片
		グレイオスの主炮
		グレイオスの纯コア
		グレイオスの锐角
		アグリオスのたまご

打法 弱点为冰，打法与アグリオス相同。

アルテイオス

基本资料

出现任务	
グラン水源4	难：アルテイオス决战
钢の荒野3	难：★ラスト・デ-ト

可破坏部位
左右各3挺机枪、左右两大主炮、头上的角、尾巴尖的剑板

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスの驱动机关
		ギガンテスのグラン器片
		ギガンテスの骨
		アグリオスのたまご
		アルテイオスの大主炮（主炮破坏）
		アルテイオスの锐角

打法 与アグリオス基本相同，但是该BOSS的电击有时会让玩家陷入眩晕状态，这时如果中了主炮极有可能被秒杀。因此最好一开始先破坏主炮，并且注意当它身体变成蓝色时就是电击的前兆，抓紧时间远离。

エウリュ-ド

基本资料

出现任务	
钢の荒野3	ユノの觉悟
グラン水源1	不机嫌な炮塔、エウリュ-ド击破任务
グラン水源4	迫り来る胁威
大尖塔2	难：エウリュ-ド攻略任务

可破坏部位
肩上弹仓的箱子、手上的箱子

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのグラン片	ギガンテスのレ-ザ-片
エウリュ-ドの爪片	ギガンテスのレ-ザ-片	エウリュ-ドの纯コア
ギガンテスのレ-ザ-片	エウリュ-ドの炮身	エウリュ-ドの大弹头
ギガンテスコア	エウリュ-ドの爪片	エウリュ-ドの炮身
	ギガンテスコア	

打法 弱点为雷，在正面设置力场，集中攻击胸部装甲可令其倒地。从倒地恢复战力后，它会大幅跳起，向后方发动突进攻击。起跳后落地会放射出令玩家眩晕的冲击波，可快速摇醒。

ヴィヴリュ-ド

基本资料

出现任务	
钢の荒野3	ヴィヴリュ-ド击破任务、难：★ラスト・デ-ト
グラン水源1	难：ヴィヴリュ-ド决战
グラン水源3	源流を塞ぐ杭

可破坏部位
肩上弹仓的箱子、手上的箱子

ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのレ-ザ-片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスのレ-ザ-片	ギガンテスのレ-ザ-片	ヴィヴリュ-ドの纯コア
	ヴィヴリュ-ドの爪	

打法 弱点为光，打法与エウリュ-ド基本相同，注意它多一招向正面喷射的长距离冰属性攻击。

アルキュオネ

基本资料

出现任务	
钢の荒野2	アルキュオネ追迹击破任务
グラン水源4	アルキュオネ讨伐任务
炎の高地1	炎の胁威、アルキュオネ击破任务
炎の高地2	限界の我慢、★恋するシャロン、难：アルキュオネ攻略任务
大尖塔2	难：大尖塔资材回收任务

可破坏部位
肩部、触手

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスのクラッカ-片	ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片
ギガンテスの器片	ギガンテスの鱼肉	ギガンテスのクラッカ-片
アルキュオネのゼリ-	アルキュオネの手片	ギガンテスの鱼肉
アルキュオネの手片	アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの纯コア
アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの墨袋	アルキュオネの手片
アルキュオネの墨袋	ギガンテス・コア	アルキュオネの硬肩部装甲（破坏肩部）
ギガンテス・コア		アルキュオネのゼリ-

打法 弱点为冰，地面上很难对其有效输出，需要借助两层力场到达其肩膀和中央位置进行攻击。它的肩部装甲和中央装甲都有被攻击判定，累积几次攻击就能将其放倒。注意当力场被破坏时，它的旋转触手有秒杀威力，此时应远离，等旋转结束后再靠近施放力场。

デェフキュオネ

基本资料

出现任务	
炎の高地2	炎泉を断つ杭
古代都市2	难：デエフキュオネ决战
钢の荒野3	难：★ラスト・デ-ト

可破坏部位
肩部、触手

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテスのクラッカ-片	ギガンテスのクラッカ-片	ギガンテスのグラン器片
デエフキュオネの触手	デエフキュオネの触手	デエフキュオネの纯コア
アルキュオネのゼリ-	アルキュオネのゼリ-	デエフキュオネの触手
アルキュオネの浮游装置	アルキュオネの浮游装置	デエフキュオネの大墨袋
ギガンテスの甲片	ギガンテスの甲片	
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片	

打法 与アルキュオネ相同，注意它的火球炸裂威力非常高，在力场上攻击时由于跑动范围较小，非常危险。

ギュゲンテ

基本资料

出现任务	
グラン水源2	水源を这う脚、据点防卫
グラン水源4	难：ギュゲンテ击破任务

可破坏部位
所有蜘蛛的机枪、第一蜘蛛的钻头、第二蜘蛛的激光装置、第三蜘蛛的加农炮、第三蜘蛛的发射器、第五蜘蛛的加农炮、第五蜘蛛的发射器、第六蜘蛛的激光装置

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテスの驱动机关	ギュゲンテの纯コア
ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの壳片	ギガンテスの驱动机关
ギガンテスの壳片	ギガンテスの铳片	ギガンテスの壳片
ギガンテスの铳片	ギガンテスのレ-ザ-片	ギガンテスの铳片
ギュゲンテのレ-ザ-片	ギュゲンテの尾	ギガンテスのレ-ザ-片
ギュゲンテのミサイル片	ギュゲンテの虫脚	ギュゲンテの尾
ギュゲンテの尾	ギュゲンテの大炮塔部品	ギュゲンテの虫脚
ギュゲンテの虫脚	ギュゲンテの装甲	ギュゲンテの大炮塔部品
ギュゲンテの装甲	リ・ゲンテのドリル（必须破坏钻头）	ギュゲンテの装甲
		リ・ゲンテのドリル（必须破坏钻头）

打法 该BOSS惧怕炎属性，但没有弱点核心。由多个蜘蛛组成，有大炮塔的中间一截是本体，但其他部位均可以被破坏。当它们排成一列往前奔跑时，会向玩家发射跟踪的炮弹和激光，这时对BOSS积累一定程度的伤害可令其倒地，起身后分成单独个体潜地。注意在据点防御任务中，它的大炮塔会对据点发动炮击，累积5次便能摧毁据点而导致任务失败，在它进行炮击准备过程中抓紧攻击，可中断炮击。

リベルゲンテ

基本资料

出现任务	
大尖塔2	难：リベルゲンテ决战

可破坏部位
所有蜘蛛的机枪、第一蜘蛛的钻头、第二蜘蛛的激光装置、第三蜘蛛的加农炮、第三蜘蛛的发射器、第五蜘蛛的加农炮、第五蜘蛛的发射器、第六蜘蛛的激光装置

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスの驱动机关
		ギガンテスのレ-ザ-片
		ギガンテスのクラッカ-片
		ギガンテスの壳片
		ギュゲンテの虫脚
		リベルゲンテの纯コア
		リベルゲンテの大炮塔部品
		リベルゲンテの硬装甲
		エア・ゲンテの锐ドリル（必须破坏钻头）

打法 弱点属性为雷，打法与ギュゲンテ相同。

ガラティオン

基本资料

出现任务	
古代都市1	ガラテイオン击破任务、★明红の少年
大尖塔1	天を冲く大尖塔、ガラテイオン追迹击破任务
钢の荒野2	难：钢の荒野连续击破任务

可破坏部位
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの肉	ギガンテスの骨
ギガンテスの驱动机关	ギガンテスの甲片	ギガンテスのグラン器片
ガラテイオンの铁线	ギガンテスの驱动机关	ガラテイオンの纯コア
	ガラテイオンの铁线	ガラテイオンの铁线
		ガラテイオンの硬骨格

打法 弱点属性为暗，该BOSS的主要攻击方式都是近战，尤其是双翼排锯的威力非常大，同时被两把击中几乎必定秒杀，但是相对地，它的远程较为匮乏，只有射锚器会射出没有攻击力的红光，命中后会把玩家角色包在红球里强制传送到BOSS正前方，注意及时跑开，回避接下来的追击。另外如果玩家利用圆形力场到高处攻击，就要注意它尾巴上的剑刃发红光，这代表它即将用尾攻击。

ギガティオン

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	果たすべき使命

可破坏部位
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角

FEATURE INFORMATION EXPRESS GUIDE

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの甲片
ギガンテスのグラン器片	ギガティオンの纯コア	ギガンテスの骨
ギガンテスの驱动机关	ギガティオンの锐ノコ刃	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスの甲片	ギガティオンの硬铁线	ギガティオンの纯コア
		ギガティオンの锐ノコ刃
		ギガティオンの硬铁线

打法 ガラティオン的强化版，弱点属性为炎。

グラヴディオン

基本资料

出现任务	
炎の高地2	难：グラヴディオン决战
钢の荒野3	难：★ラスト・デ-ト

可破坏部位		
两肋的射锚器、下颚的剑刃、脚上的剑刃、额头的角		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスの甲片
		ギガンテスの骨
		ギガンテスのグラン器片
		グラヴディオンの纯コア
		グラヴディオンの锐刃
		グラヴディオンの硬铁线

打法 弱点属性为风，ガラティオン的强化版。

レイヴガイスト

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	约束の时、难：レイヴガイスト决战

可破坏部位		
第一阶段脸上的假面、第二阶段羽毛部分的激光、第二阶段羽毛部分的导弹发射器		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスのグラン器片
		ギガンテスの甲片
		レイヴガイストの纯コア
		レイヴガイストの硬假面
		レイヴガイストの大收束器
		レイヴガイストの大结界
		レイヴガイストの硬武装腕（必须破坏导弹发射器）

打法 弱点属性为光，第一阶段的レイヴヒュフテ，只需破坏其假面或激光就能令其倒地，然后可搭建一层力场攻击到弱点核心，该阶段它的攻击动作均有很明显的前兆，看到以后拉开距离可以较为轻松地回避掉。第二阶段的レイヴガイスト需要破坏它的侧肋、脸部或者手腕的发射器才会倒地露出弱点，平时发射器处于收缩状态，需要在它举起双手蓄力、发射器发光时才能有效造成伤害，注意近战型职业必须搭建两层力场才能攻击到。另外注意第二阶段的手腕敲地的威力比第一阶段更高，最后一次敲地会产生冲击波，即使站在屏幕边缘也会被波及，要即使利用○键回避。

テュルトアス

基本资料

出现任务	
钢の荒野1	荒野に穿つ杭
炎の高地1	光线の猛威
古代都市1	テュルトアス击破任务、难：古代都市歼灭任务

可破坏部位		
背上的炮台		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの骨格
ギガンテスの肉	ギガンテスの骨格	テュルトアスの纯コア
ギガンテスのレ-ザ-片	ギガンテスの甲片	テュルトアスの皮片
ギガンテスの皮片	ギガンテスの皮片	テュルトアスの硬レンズ

打法 弱点属性为炎，没有弱点核心，它的攻击只有激光稍具威胁，优先破坏其炮台可令倒地。

ディ・トアス

基本资料

出现任务	
グラン水源1	命令违反、ディ-トアス击破任务
グラン水源4	迫り来る胁威、难：グラン水源歼灭任务
古代都市1	★注文の多い料理人

可破坏部位		
背上的炮台		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテス・コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの甲片	ギガンテスの骨格	ギガンテスの骨格
ディ-トアスの皮片	ギガンテスの肉	ギガンテスのグラン器片
	ギガンテスのグラン器片	ディ-トアスのレンズ
	ディ-トアスの皮片	ディ-トアスの大吸引袋
	ディ-トアスのレンズ	

打法 与テュルトアス相同。

マグネトアス

基本资料

出现任务	
钢の荒野3	★难：ラスト・デ-ト
古代都市1	★注文の多い料理人

可破坏部位		
背上的炮台		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの皮片
マグネトアスの纯コア	マグネトアスの纯コア	ギガンテスの甲片
ギガンテスの骨格	マグネトアスの硬皮	マグネトアスの硬皮
ギガンテスのレ-ザ-片	マグネトアスの大吸引袋	マグネトアスの大吸引袋
		マグネトアスの硬レンズ

打法 与テュルトアス相同。

ファンアフォル

基本资料

出现任务	
ノヴァ内部	惑星の未来

可破坏部位		
无		
各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ファンアフォルの硬骨格	ギガンテスの骨格
ギガンテスの骨格	ファンアフォルの大翼	ファンアフォルの纯コア
ギガンテスのグラン器片		ファンアフォルの硬骨格
		ファンアフォルの大翼
		ファンアフォル大尾羽根

打法 弱点属性为冰，主要攻击手段激光只会攻击正前方，只要维持在侧面输出便非常安全。

ゴルドス

基本资料

出现任务	
大尖塔1	塔の上のユノ
铜の荒野3	难：矿脉发见任务

可破坏部位
牙、角

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
ギガンテス・コア	ギガンテスのグラン器片	ギガンテスのグラン器片
ギガンテスのグラン器片	ギガンテスの皮片	ギガンテスの皮片
ギガンテスの皮片	ゴルドスの纯コア	ゴルドスの纯コア
ギガンテスの甲片	ゴルドスの硬制御杭	ゴルドスの硬制御杭
	ゴルドスの锐攻击杭	ゴルドスの锐攻击杭

打法 弱点属性为雷，首先破坏背上的两个发射器令其倒地，然后以高威力的剑技或魔法攻击。它用角叩地的招式虽然看起来有很大破绽，但在空隙结束后会扬起攻击，近战时要注意回避。

オルゴルドス

基本资料

出现任务	
グラン水源1	难：ヴィヴリュ-ド决战
ノヴァ内部	难：ノヴァ内部哨戒任务

可破坏部位
牙、角

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスの甲片
		ギガンテスのグラン器片
		オルゴルドスの纯コア
		オルゴルドスの硬制御杭
		オルゴルドスの锐攻击杭

打法 弱点为雷，基本行动方式与ゴルドス相同，注意它飞过来的刺状导弹有很强的跟踪性，必须不断奔跑才能躲开。

★10装备获得方法

当武器店的等级升到Lv4以后（通关后在ラボ处研究），★10的武器和防具便会解禁，这也是目前已知的最强装备品。打造它们除了能解禁相关奖杯，还可大幅提升战力，当然，外形也是非常漂亮的。

武器

ソード系

ザンバ	
必要素材	入手方法
アルテイオスの纯コア×1	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落
ギガティオンの硬铁线×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ-ハ-ド出现的ギガティオン掉落
ディゴルドスの锐攻击杭×3	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的ディゴルドス掉落（部位破坏：角）
脉打つミグマタイト×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落

ディゴルドス

基本资料

出现任务	
大尖塔2	难：大尖塔歼灭任务
铜の荒野3	难：★ラスト・デ-ト

可破坏部位
牙、角

各难度下掉落道具		
ノ-マル	ハ-ド	ベリ-ハ-ド
-	-	ギガンテスのグラン器片
		ディゴルドスの纯コア
		ディゴルドスの锐攻击杭
		ディゴルドスの硬制御杭

打法 与ゴルドス相同。

イクタチ	
必要素材	入手方法
オルゴルドスの纯コア×1	ノヴァ内部“难：ノヴァ内部哨戒任务”ベリ-ハ-ド出现的オルゴルドス掉落
天然树木×3	古代都市任务的ノ-マル下出现的杂兵掉落或宝箱中获得
苔むしたセラミックス×3	大尖塔1“塔の上のユノ”ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
	大尖塔的任务ベリ-ハ-ド下过关报酬
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ-ハ-ド出现的宝箱中获得或过关报酬

モ-ニング・レッド
该武器无法在商店打造，需要在达成フィルディア的所有承诺任务后在舰桥触发和她的对话，解禁任务“★难：ラスト・デ-ト”，过关后获得。

パルチザン系

ソウルイ-タ-	
必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア×1	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
レ・エクセ-ジTの大目玉×3	ノヴァ内部“难：ノヴァ内部哨戒任务”ベリ-ハ-ド出现的レ・エクセ-ジT掉落
エウリュ-ドの大弹头×3	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
脉打つミグマタイト×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落

ディ-トレイ	
必要素材	入手方法
ディ-トアスの纯コア×1	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1“ディ-トアス击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
レイヴガイストの大收束器×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
マグネトアスの硬レンズ×3	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ-ハ-ド出现的マグネトアス掉落
ディ-トアスの大吸引袋×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1“ディ-トアス击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
ディ-トアスのレンズ×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市“★注文の多い料理人”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1“ディ-トアス击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落

ギュスタ-ク	
必要素材	入手方法
リベルゲンテの纯コア×1	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの大炮塔部品×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
リベルゲンテの大炮塔部品×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの装甲×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
エア・ゲンテの锐ドリル×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的エア・ゲンテ掉落

ダブルセイバー系

エクセランブレ-ド

必要素材	入手方法
ギガティオンの纯コア×1	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ-ハ-ド出现的ギガティオン掉落
ヴァッドギオスの硬装甲×3	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴァッドギオス掉落
ノイバリドランナの锐爪×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ノイバリドランナ掉落
パイロ-プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ-ハ-ド过关报酬
ギガンテスのクラッカ-片×2	炎の高地1“炎の胁威“ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落

アルキュレイバ-

必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア×1	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
デエフキュオネの大墨袋×3	炎の高地2“炎泉を断つ杭”ベリ-ハ-ド出现的デエフキュオネ掉落
	古代都市2“难：デエフキュオネ决战”ベリ-ハ-ド出现的デエフキュオネ掉落
アルキュオネの硬肩部装甲×3	炎の高地1“难：アルキュオネ击破任务”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1“炎の胁威”ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
ギガンテスのクラッカ-片×2	炎の高地1“炎の胁威“ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落

ゴルトレック

必要素材	入手方法
ゴルドスの纯コア×1	大尖塔1“塔の上のユノ”ベリ-ハ-ド出现的ゴルドス掉落
ラ-バレダイナスの大照准×3	钢の荒野3“难：矿脉发见任务”ベリ-ハ-ド出现的ラ-バレダイナス掉落
ゴルドスの锐攻击杭×3	大尖塔1“塔の上のユノ”ベリ-ハ-ド出现的ゴルドス掉落（部位破坏：角）
ディゴルドスの锐攻击杭×3	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的ディゴルドス掉落（部位破坏：角）

ナックル系

スパイクスラッガ-

必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的ディゴルドス掉落
イ-グマンデルの大髭×3	ノヴァ内部“果たすべき使命”ベリ-ハ-ド出现的イ-グマンデル掉落
アビアディノの锐爪×3	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的アビアディノ掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部“ノヴァ内部哨戒任务”ベリ-ハ-ド出现的宝箱掉落或过关报酬

エレマンド-グ

必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的ディゴルドス掉落
エレマンデルの大髭×3	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的エレマンデル掉落
ヴィヴリュ-ドの硬炮身×3	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ-ド击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
エレマンデルの硬棘鳞皮×3	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的エレマンデル掉落

アグリック

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
レイヴガイストの大收束器×3	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4“难：アルテイオス决战”ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落
アグリオスの炮片×3	钢の荒野1“雪辱の新兵器“ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落（部位破坏：ファランクス、炮台）

パイル系

スペキュレイト

必要素材	入手方法
ギュゲンテの纯コア×1	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
ポルトルリンプの大胸ビレ×3	钢の荒野3“ユノの觉悟”ベリ-ハ-ド出现的ポルトルリンプ掉落
	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的ポルトルリンプ掉落
マグネトアスの大吸引袋×3	钢の荒野3“★难：ラスト・デ-ト“出现的マグネトアス掉落
苔むしたセラミックス×3	大尖塔1“塔の上のユノ”ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
	大尖塔的任务ベリ-ハ-ド过关报酬

マテリアルティ

必要素材	入手方法
レイヴガイストの纯コア×1	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
アガミステルンの锐角×3	大尖塔2“难：大尖塔歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的アガミステルン掉落
レイバンサ-の大机关炮	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ナ-ルレイバンサ-掉落（部位破坏：机关炮）
天然树木×3	古代都市的任务ノ-マル出现的杂兵掉落或宝箱中获得

エウリストン

必要素材	入手方法
エウリュ-ドの纯コア×1	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
レイヴガイストの硬假面	ノヴァ内部“难：レイヴガイスト决战”ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
エウリュ-ドの大弹头×3	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
ヴィヴリュ-ドの硬炮身×3	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ-ド击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
ヴィヴリュ-ドの爪×2	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ-ド击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落

アサルトライフル系

ヤスミノコフ 3000R

必要素材	入手方法
ヴィヴリュ-ドの纯コア×1	グラン水源2“源流を塞ぐ杭”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3“ヴィヴリュ-ド击破任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
ヴィバレダイナスの大弹仓×3	古代都市1“静かなる都市”ベリ-ハ-ド出现的ヴィバレダイナス掉落
	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的ヴィバレダイナス掉落
レイバンサ-の大机关炮×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ナ-ルレイバンサ-掉落（部位破坏：机关炮）
钝く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ-ハ-ド过关报酬

ギュブナ-ド

必要素材	入手方法
リベルゲンテの纯コア×1	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的リベルゲンテ掉落
リベルゲンテの大炮塔部品×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの大炮塔部品×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
リベルゲンテの硬装甲×3	大尖塔2“难：リベルゲンテ决战”ベリ-ハ-ド出现的リベルゲンテ掉落
ギュゲンテの装甲×3	グラン水源2“水源を这う脚”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落
	グラン水源2“据点防卫”ベリ-ハ-ド出现的ギュゲンテ掉落

ツインマシンガン系

ヤスミノコフ 9000M

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1“雪辱の新兵器”ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
バオム・マガヴルムの大铳×3	大尖塔2“难：エウリュ-ド攻略任务”ベリ-ハ-ド出现的バオム・マガヴルム掉落
	炎の高地2“难：炎の高地歼灭任务”ベリ-ハ-ド出现的バオム・マガヴルム掉落
レイバンサ-の大机关炮×3	大尖塔1“大尖塔深部讨伐任务”ベリ-ハ-ド出现的ナ-ルレイバンサ-掉落（部位破坏：机关炮）
热を蓄える斜方辉石×3	炎の高地的任务ベリ-ハ-ド过关报酬
ギガンテスのミサイル片×2	钢の荒野1“雪辱の新兵器“ノ-マル出现的アグリオス掉落

ガラティグア

必要素材	入手方法
グラヴディオンの纯コア×1	炎の高地2"难：グラヴディオン决战"ベリ-ハ-ド出现的グラヴディオン掉落
レイヴガイストの大收束机×3	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
ガラティオンの硬骨格×3	古代都市1"ガラティオン击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ガラティオン掉落
ギガティオンの锐ノコ刃×3	ノヴァ内部"果たすべき使命"ベリ-ハ-ド出现的ギガティオン掉落（部位破坏：チエ-ンソ-）
ガラティオンの硬骨格×2	古代都市1"ガラティオン击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ガラティオン掉落

エウリュボックス

必要素材	入手方法
エウリュ-ドの纯コア×1	大尖塔2"难：エウリュ-ド攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
ヴィヴリュ-ドの硬炮身×3	グラン水源2"源流を塞ぐ杭"ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3"ヴィヴリュ-ド击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
エウリュ-ドの大弹头×3	大尖塔2"难：エウリュ-ド攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
エウリュ-ドの炮身×3	大尖塔2"难：エウリュ-ド攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
テュルトアスの硬レンズ×2	古代都市1"难：古代都市歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的テュルトアス掉落

ロッド系

グラマシェント

必要素材	入手方法
ファンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部"惑星の未来"ベリ-ハ-ド出现的ファンアフォル掉落
ガ-グランプの硬粘液结晶×3	钢の荒野1"难：钢の荒野走破任务"ベリ-ハ-ド出现的ガ-グランプ掉落
鈍く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ-ハ-ド过关报酬
パイロ-プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ-ハ-ド过关报酬
脉打つミグマタイト×3	ノヴァ内部"果たすべき使命"ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落

ファンファ-レ

必要素材	入手方法
ファンアフォルの纯コア×1	ノヴァ内部"惑星の未来"ベリ-ハ-ド出现的ファンアフォル掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4"难：アルテイオス决战"ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落
ファンアフォルの大尾羽×3	ノヴァ内部"惑星の未来"ベリ-ハ-ド出现的ファンアフォル掉落
ファンアフォルの大翼×3	ノヴァ内部"惑星の未来"ベリ-ハ-ド出现的ファンアフォル掉落

アグリ-グラ

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1"雪辱の新兵器"ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
アビアディノの大コブ×3	大尖塔2"难：エウリュ-ド攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的アビアディノ掉落
アルテイオスの锐角×3	グラン水源4"难：アルテイオス决战"ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1"雪辱の新兵器"ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落

タリス系

ラッピ-ファンファン

必要素材	入手方法
ラッピ-・コア×1	钢の荒野3"钢の荒野歼灭任务"ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落（推荐）
	炎の高地2"难：炎の高地歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	古代都市1"难：古代都市歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	大尖塔2"难：大尖塔歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落
アルマラッピ-の羽×3	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落
ラッピ-チケット×3	钢の荒野3"钢の荒野歼灭任务"ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落（推荐）
	炎の高地2"难：炎の高地歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	古代都市1"难：古代都市歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	大尖塔2"难：大尖塔歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部"ノヴァ内部哨戒任务"ベリ-ハ-ド出现的宝箱掉落或过关报酬

ディ-トモア

必要素材	入手方法
ディ-トアスの纯コア×1	大尖塔1"大尖塔深部讨伐任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市"★注文の多い料理人"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1"ディ-トアス击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
レイヴガイストの硬假面×3	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
マグネトアスの大吸引袋×3	古代都市"★注文の多い料理人"ベリ-ハ-ド出现的マグネトアス掉落
ディ-トアスのレンズ×1	大尖塔1"大尖塔深部讨伐任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市"★注文の多い料理人"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1"ディ-トアス击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
ディ-トアスの皮片×1	大尖塔1"大尖塔深部讨伐任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	古代都市"★注文の多い料理人"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落
	グラン水源1"ディ-トアス击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ディ-トアス掉落

ゼニサシ

必要素材	入手方法
ギガティオンの纯コア×1	ノヴァ内部"果たすべき使命"ベリ-ハ-ド出现的ギガティオン掉落
ヴァッドギオスの硬盾×3	大尖塔2"难：エウリュ-ド攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的ヴァッドギオス掉落
ギガティオンの硬铁线×3	ノヴァ内部"果たすべき使命"ベリ-ハ-ド出现的ギガティオン掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部"ノヴァ内部哨戒任务"ベリ-ハ-ド出现的宝箱掉落或过关报酬

ウォンド

マジカルウォンド

必要素材	入手方法
ヴィヴリュ-ドの纯コア×1	グラン水源2"源流を塞ぐ杭"ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3"ヴィヴリュ-ド击破任务"ベリ-ハ-ド出现的ヴィヴリュ-ド掉落
スマラクリトロの锐爪×3	グラン水源4"难：グレイオス攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的スマラクリトロ掉落
ファンアフォルの大尾羽×3	ノヴァ内部"惑星の未来"ベリ-ハ-ド出现的ファンアフォル掉落
パイロ-プ结晶体×3	钢の荒野的任务ベリ-ハ-ド过关报酬

バンクゥバ-

必要素材	入手方法
レイヴガイストの纯コア×1	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
ヴェンバンクゥの大宝石×3	炎の高地2"难：炎の高地歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ヴェンバンクゥ掉落
	グラン水源4"难：グレイオス攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的ヴェンバンクゥ掉落
バンクゥの大宝石×3	古代都市1"静かなる都市"ベリ-ハ-ド出现的バンクゥ掉落
	古代都市1"古代都市哨戒任务"ベリ-ハ-ド出现的バンクゥ掉落
	古代都市1"★注文の多い料理人"ベリ-ハ-ド出现的バンクゥ掉落
フレスバンクゥの大宝石×3	古代都市1"★明红の少年"ベリ-ハ-ド出现的フレスバンクゥ掉落

ラピラピラ

必要素材	入手方法
ラッピ-・コア×1	钢の荒野3"钢の荒野歼灭任务"ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落（推荐）
	炎の高地2"难：炎の高地歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	古代都市1"难：古代都市歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	大尖塔2"难：大尖塔歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落
アルテイオスの主炮×3	グラン水源4"难：アルテイオス决战"ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落（部位破坏：主炮）
ラッピ-チケット×3	钢の荒野3"钢の荒野歼灭任务"ノ-マル～ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落（推荐）
	炎の高地2"难：炎の高地歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	古代都市1"难：古代都市歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	大尖塔2"难：大尖塔歼灭任务"ベリ-ハ-ド出现的ラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するラッピ-掉落
	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落
アルマラッピ-の羽×3	全てのクエストでランダムで出现するアルマラッピ-掉落

ヘイロウ

アグリスラッガ-

必要素材	入手方法
アグリオスの纯コア×1	钢の荒野1"雪辱の新兵器"ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
レイヴガイストの大结界×3	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
グレイオスの锐角×3	グラン水源4"难：グレイオス攻略任务"ベリ-ハ-ド出现的グレイオス掉落
アグリオスの锐剑板×3	钢の荒野1"雪辱の新兵器"ベリ-ハ-ド出现的アグリオス掉落
レイブガイストの大收束器×3	ノヴァ内部"难：レイヴガイスト决战"ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

アルキモルス-カ

必要素材	入手方法
アルキュオネの纯コア×1	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1 “炎の胁威” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
レイヴガイストの大收束器×3	ノヴァ内部 “难：レイヴガイスト决战” ベリ-ハ-ド出现的レイヴガイスト掉落
アルキュオネの大肩部装甲×3	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1 “炎の胁威” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
デエフキュオネの大墨袋×3	炎の高地2 “炎泉を断つ杭” ベリ-ハ-ド出现的デエフキュオネ掉落
	古代都市2 “难：デエフキュオネ决战” ベリ-ハ-ド出现的デエフキュオネ掉落
アルキュオネの墨袋×3	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落
	炎の高地1 “炎の胁威” ベリ-ハ-ド出现的アルキュオネ掉落

ガラテシェイバ-

必要素材	入手方法
ガラテイオンの纯コア×1	大尖塔1 “天を冲く大尖塔” ベリ-ハ-ド出现的ガラテイオン掉落
ガラテイオンの硬骨格×3	大尖塔1 “天を冲く大尖塔” ベリ-ハ-ド出现的ガラテイオン掉落
ガラテイオンの锐ノコ刃×3	大尖塔1 “天を冲く大尖塔” ベリ-ハ-ド出现的ガラテイオン掉落（部位破坏：チエ-ンソ-）
ギガテイオンの硬铁线×3	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的ギガテイオン掉落
钝く光るコランダム块×3	グラン水源的任务ベリ-ハ-ド过关报酬

防具

オクタブロウブ（打击防御特化）

必要素材	入手方法
エウリュ-ドの纯コア×1	大尖塔2 “难：エウリュ-ド攻略任务” ベリ-ハ-ド出现的エウリュ-ド掉落
エアドギオスの硬装甲×3	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的エアドギオス掉落
アビアディノの锐爪×3	大尖塔2 “难：エウリュ-ド攻略任务” ベリ-ハ-ド出现的アビアディノ掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得

エキサショッティン（射击防御特化）

必要素材	入手方法
テュルトアスの纯コア×1	古代都市1 “难：古代都市歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的テュルトアス掉落
オルテ・マカヴルムの大铳×3	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
パ-グランブの硬装甲×3	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的パ-グランブ掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的パ-グランブ掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
イ-グマンデルの大髭×2	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的イ-グマンデル掉落

エキサテクナ（法击防御特化）

必要素材	入手方法
フオンアフオルの纯コア×1	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的フアンアフオル掉落
ボルトルリンプの大ヒレ×3	钢の荒野3 “ユノの觉悟” ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的ボルトルリンプ掉落
	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的ボルトルリンプ掉落
メドジュラキアの硬骨×3	钢の荒野1 “钢野に穿つ杭” 出现的メドジュラキア掉落
	钢の荒野1 “难：钢の荒野走破任务” 出现的メドジュラキア掉落
	钢の荒野3 “ユノの觉悟” 出现的メドジュラキア掉落
成长する金属外壳×3	ノヴァ内部的任务ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ヴエンバンクウの大宝石×2	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ-ハ-ド出现的ヴエンバンクウ掉落
	炎の高地2 “难：炎の高地歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的ヴエンバンクウ掉落

ヘキサフレイブ（炎耐性特化）

必要素材	入手方法
デエフキュオネの纯コア×1	古代都市2 “难：デエフキュオネ决战” ベリ-ハ-ド出现的デエフキュオネ掉落
レイバンサ-の大机关炮×3	グラン水源1 “アルレイバンサ-击破任务” 出现的アルレイバンサ-掉落
フオンアフオルの纯コア×1	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的フアンアフオル掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ウロザ-ドの锐爪×2	钢の荒野3 “ユノの觉悟” ベリ-ハ-ド出现的ウロザ-ド掉落

ヘキサアイブ（冰耐性特化）

必要素材	入手方法
ヴイヴリュ-ドの纯コア×1	グラン水源2 “源流を塞ぐ杭” ベリ-ハ-ド出现的ヴイヴリュ-ド掉落
	钢の荒野3 “ヴイヴリュ-ド击破任务” ベリ-ハ-ド出现的ヴイヴリュ-ド掉落
レゾルカ-ネベアの硬头骨×3	钢の荒野3 “ヴイヴリュ-ド击破任务” ベリ-ハ-ド出现的レゾルカ-ネベア掉落
モストカ-ネベアの毛皮×3	グラン水源2 “源流を塞ぐ杭” ハ-ド出现的モストカ-ネベア掉落
	古代都市1 “古代都市扫讨任务” ハ-ド出现的モストカ-ネベア掉落
	古代都市1 “★スイ-ツ・メルヘン” ハ-ド出现的モストカ-ネベア掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ハ-ド出现的モストカ-ネベア掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ-ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落

ヘキサボルブ（雷耐性特化）

必要素材	入手方法
ディゴルドスの纯コア×1	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的ディゴルドス掉落
アガミステルンの锐翼角×3	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的アガミステルン掉落
エレマンデルの大髭×3	炎の高地1 “难：アルキュオネ击破任务” ベリ-ハ-ド出现的エレマンデル掉落
	炎の高地2 “难：炎の高地歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的エレマンデル掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ-ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落

ヘキサストブ（风耐性特化）

必要素材	入手方法
マグネトアスの纯コア×1	钢の荒野3 “★难：ラスト・デ-ト” ベリ-ハ-ド出现的マグネトアス掉落
スマラクリトロの大毛皮×3	古代都市1 “古代都市哨戒任务” ベリ-ハ-ド出现的スマラクリトロ掉落
	グラン水源4 “难：グラン水源歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的スマラクリトロ掉落
	グラン水源4 “难：グレイオス攻略任务” ベリ-ハ-ド出现的スマラクリトロ掉落
ポリジュラキアの大尾羽×3	炎の高地2 “限界の我慢” ベリ-ハ-ド出现的ポリジュラキア掉落
	炎の高地2 “目を觉ます磁晶龙” ベリ-ハ-ド出现的ポリジュラキア掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
オルテ・マガヴルムの硬手×2	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的オルテ・マガヴルム掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的オルテ・マガヴルム掉落

ヘキサライブ（光耐性特化）

必要素材	入手方法
オルゴルドスの纯コア×1	グラン水源1 “难：ヴイヴリュ-ド决战” ベリ-ハ-ド出现的オルゴルドス掉落
	ノヴァ内部 “ノヴァ内部哨戒任务” ベリ-ハ-ド出现的オルゴルドス掉落
フレスバンクゥの大宝石×3	古代都市1 “★明红の少年” ベリ-ハ-ド出现的フレスバンクゥ掉落
ウィンディラスの大尾×3	大尖塔1 “记录装置の指定数回收” ベリ-ハ-ド出现的ウインディラス掉落
	大尖塔2 “难：大尖塔资材回收任务” ベリ-ハ-ド出现的ウインディラス掉落
	大尖塔2 “难：大尖塔歼灭任务” ベリ-ハ-ド出现的ウインディラス掉落
	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的ウインディラス掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
エクセ-ジTの锐杭腕×2	ノヴァ内部 “果たすべき使命” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落
	ノヴァ内部 “惑星の未来” ベリ-ハ-ド出现的エクセ-ジT掉落

ヘキサグル-ブ（暗耐性特化）

必要素材	入手方法
アルテイオスの纯コア×1	グラン水源4 “难：アルテイオス决战” ベリ-ハ-ド出现的アルテイオス掉落
ブリバッツの硬翼膜×3	グラン水源1 “难：ヴイヴリュ-ド决战” ベリ-ハ-ド出现的ブリバッツ掉落
	古代都市1 “★スイ-ツ・メルヘン” ベリ-ハ-ド出现的ブリバッツ掉落
Gダ-ク・ラグネの硬触角×3	グラン水源2 “未踏の奥地” ベリ-ハ-ド出现的Gダ-ク・ラグネ掉落
	古代都市1 “静かなる都市” ベリ-ハ-ド出现的Gダ-ク・ラグネ掉落
	大尖塔1 “★スタ-・ルティナックル” ベリ-ハ-ド出现的Gダ-ク・ラグネ掉落
瞬くクリソベル石×3	ノヴァ内部的任务ハ-ド或ベリ-ハ-ド出现的杂兵掉落或宝箱中获得
ウロザ-ドの硬ヒレ×2	钢の荒野3 “ユノの觉悟” ベリ-ハ-ド出现的ウロザ-ド掉落
	钢の荒野3 “难：矿脉发见任务” ベリ-ハ-ド出现的ウロザ-ド掉落

奖杯攻略

奖杯总数	47	铜杯	34	银杯	9	金杯	3	白金	1

ファンタシースター ノヴァ マスター（白金）
取得条件： 获得其他所有奖杯

日记はじめました（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

ギガンテスバスター（铜杯）
取得条件： 第一次讨伐ギガンテス

いないというか……いるというか……（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

ギガンテスキャプチャー（铜杯）
取得条件： 捕获一只大型BOSS ギガンテス
奖杯说明： 主线任务中固定获得，按照游戏自带或前文的系统说明便可顺利捕获。

交错する思惑（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

丧失、そして惑星との新たな战いの始まり（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

灭びの历史（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

大型パイルラストワン！（铜杯）
取得条件： 主线流程中获得

ひとつの物语の幕引き……そして……（金杯）
取得条件： 主线流程通关

复兴への一步（铜杯）
取得条件： 主线流程发展到グランドアクト2后，在基地任意设置一个设施

探检发见みんなの街（铜杯）
取得条件： 配置所有的LV4商店与设施，且所有设施都配置4个后勤角色

白金难度	7
白金所需时间	70小时
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

业物诞生（铜杯）
取得条件： 制造出第一把★7的武器
奖杯说明： 需商店等级到达LV3后。

大业物诞生（银杯）
取得条件： 制造出第一把★10的武器
奖杯说明： 需商店等级到达LV4后，制作素材请参考前文的★10装备一览。

铁壁の盾（铜杯）
取得条件： 制造出第一件★7的防具
奖杯说明： 需商店等级到达LV3后。

最强の盾（银杯）
取得条件： 制造出第一件★10的防具
奖杯说明： 需商店等级到达LV4后，制作素材请参考前文的★10装备一览。

自由自在（铜杯）
取得条件： 制造出第一件★7的武器附件
奖杯说明： 需商店等级到达LV3后。

变幻自在（银杯）
取得条件： 制造出第一件★10的武器附件
奖杯说明： 需商店等级到达LV4后。

これぞ俺流（铜杯）
取得条件： 为任意一件武器装备4个武器附件

ずっと相棒と一绪（铜杯）
取得条件： 与ルティナ友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

不倒のセイル（铜杯）
取得条件： 与セイル友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

チーズケーキの味（铜杯）
取得条件： 与イズナ友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

遥かな时と银河を超えて出会った二人（铜杯）
取得条件： 主线通关后，与レイヴアン的好感度达到亲友并看完触发的剧情

体调管理は大事です（铜杯）
取得条件： 与リーティア友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

オペレーターとして（铜杯）
取得条件： 与キサラ友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

职人の心意气（铜杯）
取得条件： 与カリスト友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

オルクスパパと家族の绊（铜杯）
取得条件： 与オルクス友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

当たり前の料理（铜杯）
取得条件： 与ヒュペリオン友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

オレは武器职人王になる！（铜杯）
取得条件： 与ヨミ友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

恋人は仕事……？（铜杯）
取得条件： 与シャロン友好度到达"亲友"并通过接下来触发的任务

英雄の意思（铜杯）
取得条件： 主线通关后，与フィルディア的好感度达到亲友并看完触发的剧情

师范代（铜杯）
取得条件： 角色任一职业达到50级

师范（铜杯）
取得条件： 角色任一职业达到100级

はじめての解冻（铜杯）
取得条件： 第一次解冻同伴

クルー增加中（铜杯）
取得条件： 解冻各种各样的同伴
奖杯说明： 具体数字未知，但玩家只需完成下一个奖杯，这个奖杯自然也就顺利获得了。

クルーいっぱい（铜杯）
取得条件： 解冻320名同伴

英雄の勋章（铜杯）
取得条件： 击破1111个杂兵

英雄王の勋章（银杯）
取得条件： 击破11111个敌人

ギガンテススレイヤー（银杯）
取得条件： 击破111个小型或大型的ギガンテスBOSS

アルテイオスハンター（铜杯）
取得条件： 击破アルテイオス
奖杯说明： 主线流程中获得。

ヴィヴリュードハンター（铜杯）
取得条件： 击破ヴィヴリュード
奖杯说明： 主线流程中获得。

グラヴディオンハンター（铜杯）
取得条件： 击破グラヴディオン
奖杯说明： 主线流程中获得。

デェフキュオネハンター（铜杯）
取得条件： 击破デェフキュオネ
奖杯说明： 主线流程中获得。

リベルゲンテハンター（铜杯）
取得条件： 击破リベルゲンテ
奖杯说明： 主线流程中获得。

レイヴガイストハンター（银杯）
取得条件： 击破レイヴガイスト
奖杯说明： 主线流程中获得。

ソードDEデート（金杯）
取得条件： "英雄の意思"剧情终了后，在舰桥会触发新的任务，过关后获得

汤けむりの向こう侧へ（金杯）
取得条件： 将主线通关后追加的装潢材料ミニスパ或スパ配置在任意位置

FEATURE
INFORMATION
EXPRESS
GUIDE

■PSV游戏集锦

Persona4 彻夜热舞

地球防卫军 2 携带版 V2

噬神者 2 狂怒解放

战国无双 编年史 3

电击文库 战斗巅峰

苍翼异闻录 失落的记忆

海贼无双 3

刀剑神域 失落之歌

无头骑士异闻录 扩散

忧世浪士



Persona4 彻夜热舞





地球防卫军2 携带版V2



战国无双 编年史3



刀剑神域 失落之歌



无头骑士异闻录 扩散



电击文库 战斗巅峰



噬神者2 狂怒解放

■特别收录《讨鬼传 极》新增CG影像赏析













PSV SPECIAL
PSV专辑
VOL.12
Vita 企划
不懈的征途
索尼掌机十周年
Vita 动态
PS+ 俱乐部
DLC 天国
PSV 新系统功能介绍
Vita 动作
紫宝贝 / 枪弹少女
Velocity 2X/ 锁链战记 V
乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭
LoveLive！ 学园偶像天堂
Vita 攻略
超级英雄世纪
讨鬼传 极
绝对绝望少女 枪弹辩驳 外章
胧村正 DLC 元禄怪奇谭
英雄传说 闪之轨迹 II
混沌之戒 III
电击文库 战斗巅峰
梦幻之星 新星
更多游戏书刊请访问：www.ucg.cn
PSV 专辑 12 光盘定价：35 元
本手册随盘附赠不能单独销售